

IX. évfolyam, 4. szám, 1998. április

A PC-JÁTEKÖRÜLTEK MAGAZINJA

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

576

KByte

**A csataterőről
jelentjük:**

SUBCULTURE

Tenger(alatt)i herkentyű

RED BARON II

Nyugaton a helyzet 3D!

BATTLEZONE

Tank You, Activision!

ARMOR COMMAND

Command & Bunker

OVERSEER - TEX MURPHY VISSZATÉR!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciók áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciók szelvénnel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

Fogy. Ár Akciók Ár

Fogy. Ár Akciók Ár

Fogy. Ár Akciók Ár

Fogy. Ár Akciók Ár

100 CLASSIC ACTION 1990.-
100 SPORTS ACTION 1990.-
11TH HOUR 4090.-
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H 4090.-
1944 ACROSS THE RHINE /H 4090.-
3 KOPONYA TOLTEC KINGS ... 9090.-
7TH GUEST / 11 TH HOUR 4090.-
ABSOLUTE PINBALL 9090.-
ABUSE 9090.-
ACES COLLECTORS EDITION 9090.-
ACTUA ICE HOCKEY 9090.-
ACTUA SOCCER 2 11990.-
ADV.TACT.MISS. X WING VS THE FIGHTER 5090.-
AGE OF EMPIRES 12990.-
AGENT ARMSTRONG 4090.-
AMMO LONGBOW / CLASSIC 4090.-
AMMO LONGBOW 2 11990.-
AMX 1 11990.-
AIRBORNE RANGER /H 1990.-
ALIEN INCIDENT 7990.-
ANIMAL 9090.-
ARMORED FIST /CLASSIC 4090.-
ASCENDANCY 4090.-
ASSAULT PUGS 9090.-
ASTEROX & OBELIX 4090.-
ATP / CLASSIC 4090.-
BACK TO BAGHDAD 9090.-
BALANCE OF POWER 5090.-
BALLS OF STEEL 9090.-
BANKAI BUG 9090.-
BEAVIS & BUTT-HEAD 2990.-
BENEATH A STEEL SKY /H 4090.-
BEST 3D GAMES OF 95 2990.-
BEST GAMES OF 95 2990.-
BIOFORGE /CLASSIC 4090.-
BLACK DAWL 11990.-
BLOOD 4090.-
BLOODNET 9090.-
BREACH 3 2990.-
BROKEN SWORD II 11990.-
BUG TOO 9990.-
BUREAU 13 8090.-
BUZZ ALDRIN RACE 4090.-
CAESAR II 4090.-
CAMPAGNE II 1090.-
CANNON FODDER 2 /H 4090.-
CAPTAIN QUASAR 9090.-
CAR & DRIVER 2990.-
CARMAGEDDON 9090.-
CARMAGEDDON SPLAT PACK 5090.-
CART PRECISION RACING 12990.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 87/98 7990.-
CHAOS CONTROL 7990.-
CHASM THE RIFT 9090.-
CHRONOMASTER 9090.-
CITY OF LOST CHILDREN 12990.-
CIVILIZATION /H 4090.-
CIVILIZATION II 7990.-
CIVILIZATION II + COMMAND & CONQ. 9090.-
CIVILIZATION II FANTASTIC WORLDS 5090.-
COLONIZATION /H 4090.-
COMANCHE 3 9090.-
COMMAND & CONQUER WING & DATA 11990.-
CONQUER THE WORLD 7990.-
CONQUER THE SKIES 7990.-
CONQUEST EARTH 11990.-
CONQUEST OF EMPIRE 4090.-
CONSTRUCTOR 11990.-
COUNTER ACTION 11990.-
CREATURE SHOCK /H 4090.-
CRICKET 97 9090.-
CROC 4090.-
CYBERIA 4090.-
DARK EARTH 12990.-
DARK FORCES /H 4090.-
DARK LIGHT CONFLICT 11990.-
DARK REIGN H/VJ 4090.-
DAWN PATROL /H 4090.-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX 5090.-
DAYTONA /H 9090.-
DEADLINE / ARGENTUM 4090.-
DEATH RALLY 4090.-
DEATHMATCH MAKER FOR QUAKE 4090.-
DEATHWARE SHAREWARES 1990.-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN 11990.-
DESECRATED LANDS 9090.-
DESTRUCTION DERBY / ARGENTUM /H 4090.-
DID VIRTUAL WORLD 4090.-
DIE BY THE SWORD H/VJ 12990.-
DIE HARD TRILOGY 9090.-
DIG 4090.-
DOMINATION PACK H/VJ 4090.-
DOOM 2 4090.-
DRAGONHEART 10990.-
DREAMS TO REALITY 11990.-
DUKE NUKEM 3D ATOMIC EDITION 7990.-
DUKE 4090.-

DUKE II / CANNON FODDER 2 5090.-
EARTH 2140 9090.-
EARTH SIEGE 8090.-
ECSTASIA / ARGENTUM /H 4090.-
ECSTASIA II 11990.-
ELF 1090.-
EMPIRE SOCCER 1090.-
ERASER TURBABOUT 11990.-
EXECUTIONER 11 9090.-
EXTRACTORS 7990.-
EXTREME POWER PACK II 2990.-
EXTREME RISE OF TRIAD 3090.-
EXTREME VELOCITY 12990.-
F1 RACING SIMULATION H/VJ 2990.-
F117A 4090.-
F15 STRIKE EAGLE III /H 4090.-
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER 11990.-
FA 18 KOREA 11990.-
FADE TO BLACK /CLASSIC 9090.-
FALLOUT 11990.-
FEELER FILES 11990.-
FIELDS OF GLORY 4090.-
FIFA 96 9090.-
FINAL LIBERATION 11990.-
FLASHBACK /H 3090.-
FLIGHT SIMULATOR 96 15990.-
FLIGHT UNLIMITED II 9090.-
FLYING CORPS GOLD 2990.-
FOOTBALL GLORY /H 9090.-
FORMULA 1 / 3D/PC 12990.-
FORMULA 1 GP /H 4090.-
FORMULA 1 GP 2 9090.-
FORMULA KARTS 11990.-
FRANKENSTEIN 1990.-
FULL THROTTLE /H 4090.-
FUN PACK 2990.-
FUN PACK 3 2990.-
G POLICE 11990.-
G-HOME 7990.-
GAME MANIA 1 9090.-
GAME MANIA 3 9090.-
GAME MANIA 4 9090.-
GAME MANIA 5 9090.-
GAMERS JACKPOT 30 12990.-
GEAR HEADS 4090.-
GENEWARS 11990.-
GLORIAMA 12990.-
GOLD GAMES 2 9090.-
GRAND PROX MANAGER /H 4090.-
GRAND PROX MANAGER II 4090.-
GRAND THEFT AUTO 11990.-
GREEN PORTAL DIABLO TOOLKIT 5090.-
GT RACING 9090.-
GUTS & GARTERS 9090.-
HELICOPS 7990.-
HELLFIRE ZONE 4090.-
HERO QUEST 1990.-
HOLIDAY ISLAND 11990.-
I WAR 11990.-
IGNITION 9090.-
IMAZ ABRAMS 11990.-
INDIANA JONES III-IV 5090.-
INFERNO 9090.-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H 1990.-
INTERNATIONAL MOTO X 2990.-
INTERNATIONAL SOCCER /H 1990.-
INTERNATIONAL TENNIS /H 1990.-
IRON HELIX 2090.-
JET FIGHTER III 9090.-
JIMMY WHITE SNOOKER /H 3090.-
JOHNNY BAZOOKATONE /H 3090.-
JOURNEYMAN PROJECT 3090.-
KID S KIT 4-7 9090.-
KID S KIT 8-12 9090.-
KINGPIN 2990.-
KINGS QUEST VI 4090.-
KNOX EXTREME 11990.-
LANDS OF LORE 4090.-
LANDS OF LORE II 11990.-
LAST BYRONIX 11990.-
LEGEND OF KYRANIA 2 /H 4090.-
LEGEND OF KYRANIA 3 4090.-
LEMMINGS 3D / ARGENTUM /H 9090.-
LOADSTAR 9090.-
LOMAX 9090.-
LORDS OF MAGIC 11990.-
LORDS OF THE REALMS 2 ROYAL ED. 11990.-
LOST EDEN /H 4090.-
LUCAS ARTS ARCHIVES II 12990.-
LUCAS ARTS ARCHIVES III 12990.-
LUCKY LUKE 9090.-
LULA THE SEXY EMPIRE H/VJ 4090.-
M1 TANK PLATFORM 2 H/VJ 4090.-
MAGESLAYER 11990.-
MAGIC CARPET DATA 4090.-
MAGIC THE GATHERING LIMITED ED. 12990.-
MAK X TT SUPERBIKE 11990.-
MANIC KARTS 6090.-
MASTERS OF ORION II 4090.-
MAXIMUM ROAD RACE 3090.-
MEGA MAN X 3 11990.-
MEN IN BLACK 9090.-
MICROCOSM 6090.-
MONKEY ISLAND 1 & 2 /H 5090.-
MONKEY ISLAND 3 11990.-

MONOPOLY 5990.-
MONSTER TRUCKS 11990.-
MORTAL KOMBAT 3 4090.-
MYSTERIES OF THE SITH 6990.-
MYTH FALLEN LORDS 9090.-
MASCAR + TRACK PACK 3990.-
NATO FIGHTERS 5090.-
NAVY STRIKE /H 4090.-
NBA LIVE 96 9090.-
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION 11990.-
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION NHL 96 4090.-
NIGEL MANSELL W. CHAMPION /H 1990.-
NO RESPECT 9090.-
ODOWORLD ABE S ODDYSEE 11990.-
OFFENSIVE 7990.-
OLYMPIC GAMES 4090.-
OPERATION BODY COUNT 2990.-
OVERBOARD 9090.-
OVERLORD /H 4090.-
PANDEMONIUM 9090.-
PANKER DRAGON 11990.-
PERFECT ASSASSIN 9090.-
PERFECT WEAPON 12990.-
PETE SAMPRAS TENNIS 9090.-
PGA TOUR GOLF 486/CLASSIC 4090.-
PHANTASMAGORIA 4090.-
PINBALL CONSTRUCTION KIT 9090.-
PIRATES GOLD /H 4090.-
PITFALL 4090.-
PLAYER MANAGER 2 3990.-
POLICE QUEST SWAT 4090.-
POWER DRIVE 6990.-
POWER F1 9090.-
PRINT ARTIST 3990.-
PRIVATEER 2 CLASSIC 4090.-
PRO PINBALL - THE WEB 7990.-
PSYCHO PINBALL 4090.-
QAD 9090.-
QUAKE 4090.-
QUAKE II 11990.-
QUAKE MISSION PACK 2 4090.-
RAILROAD TYCOON DELUXE /H 4090.-
RAPTOR 2990.-
REBEL ASSAULT /H 4090.-
REBEL ASSAULT 2 4090.-
RED ALERT AFTERMATH 5990.-
RED ALERT COUNTER STRIKE 5990.-
RED BARON II 11990.-
REDNECK RAMPAGE 5990.-
REDNECK SUCKIN GRITS 5990.-
RESURRECTION PACK FOR QUAKE 7990.-
RETRIBUTION 1990.-
RETURN TO ZORK 4090.-
RIDDLE OF MASTER LU /H 9090.-
ROAD RASH /CLASSIC 4090.-
SAM & MAX HIT THE ROAD /H 4090.-
SCARAB 12990.-
SCORCHED PLANET 1990.-
SCREAMER 2 4090.-
SCREAMER RALLY 9090.-
SEA LEGENDS 9090.-
SEGA WORLDWIDE SOCCER 11990.-
SENSIBLE GOLF 9090.-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 4090.-
SHADOW PRESIDENT 1990.-
SHADOW WARRIOR 9090.-
SHANGHAI DYNASTY 9090.-
SHERLOCK HOLMES ROSE TATOO 4090.-
SHRAK FOR QUAKE 6990.-
SID MEYER S GETTYSBURG 11990.-
SIERRA SKI RACING 9090.-
SIM CITY /H 4090.-
SIM PARK 9090.-
SLEEPWALKER /H 1990.-
SMURFS 9090.-
SPACE CRUSADE 1990.-
SPACE HULK 2 /CLASSIC 4090.-
SPEED HASTE 4090.-
SPEVCTRE VR 6990.-
SPIROU 9090.-
STAR COMMAND REVOLUTION 11990.-
STAR CRAFT H/VJ 4090.-
STAR TREK FINAL UNITY 4090.-
STAR TREK GENERATIONS 12990.-
STARTEK PINBALL 9090.-
STEEL PANTHERS 3 11990.-
STORM 9090.-
STREETS OF SIM CITY 11990.-
STRIKE COMMANDER H/VJ 9090.-
SUBWAR 2050 & SCENARIO 4090.-
SUPER RUBY 9090.-
SUPER CARS INTERNATIONAL /H 2990.-
SUPER EF2000 4090.-
SYNDICATE PLUS /CLASSIC 4090.-
SYSTEM SHOCK 4090.-
SYRRAN 9090.-
TAKE NO PRISONERS 11990.-
TAKERU 9090.-
TAROT 4090.-
TEAM SUZUKI 1990.-
TERMINAL VELOCITY 3990.-
TEST DRIVE 4 11990.-
TEX MURPHY VERSEER 11990.-
TFX 1990.-
THEME HOSPITAL 9090.-
THEME PARK /CLASSIC 4090.-

THIS MEANS WAR 4090.-
THUNDER HAWK 2 /H 3990.-
TIGERSHARK 11990.-
TILT 4090.-
TINTIN IN TIBET 9090.-
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 9090.-
TOMB RAIDER II 9090.-
TOMB RAIDER UNFINISHED BUSINESS 5990.-
TONKA CONSTRUCTION 9090.-
TOONSTRUCK 4090.-
TOTAL ANNIHILATION 9090.-
TOTAL HEAVEN 13990.-
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETER 9090.-
TRANSPORT TYCOON 4090.-
TREASURE HUNTER 11990.-
TUNNEL B1 9090.-
TUKOR DINOSAUR HUNTER 11990.-
UFO ENEMY UNKNOWN /H 4090.-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC 4090.-
ULTIMATE DOOM 4090.-
ULTIMATE FAMILY COLLECTION 11990.-
ULTIMATE RACE PRO 9090.-
UNDER A KILLING MOON 4090.-
UNITED STATES CHESS FEDERATION 9090.-
US NAVY FIGHTERS 4090.-
UTOPIA 1990.-
VIDEO STRIP POKER 9090.-
VIRTUA COP 2 11990.-
VIRTUAL KARTS 4090.-
VIRTUAL POOL 2 11990.-
VODOO KID 9090.-
VR POWERBOAT RACING H/VJ 12990.-
WARLORDS III 11990.-
WARWIND II 11990.-
WE ALL NEED EXTRA SPEED 5990.-
WEREWOLF 4090.-
WETLANDS 8090.-
WHERE IS WALLY 3990.-
WHITE LINE COLLECTION 9090.-
WING COMMANDER III 4090.-
WING COMMANDER PROPHECY 9090.-
WIPEOUT / ARGENTUM /H 4090.-
WIZKID /H 1990.-
WOLF 3890.-
WORLD RALLY FEVER 4090.-
WORMS 2 9090.-
X CAR 11990.-
X COM APOCALYPSE 12990.-
X COM TERROR FROM DEEP /H 4090.-
X COM UNKNOWN TERROR LOU 1 & 2 6990.-
X WING COLLECTOR CD 4090.-
YODA STORIES 6090.-
ZEPPELIN 6090.-
ZOL 1990.-
ZORK GRAND INQUISITOR 11990.-

1+5 JÁTÉK

F19 1990.-
CRAZY CARS 1990.-
GRAND PRIX MASTER 12990.-
F15 STRIKE EAGLE II 1090.-
LAST NINJA 2 1990.-
BLADE WARRIOR 1990.-
BLUES BROTHERS 1990.-
BOMBUZAL 1090.-
GRAND PRIX CIRCUIT 1990.-
INT.ATHLETICS 1990.-

PC 3.5"LEMEZES

JÁTÉKOK

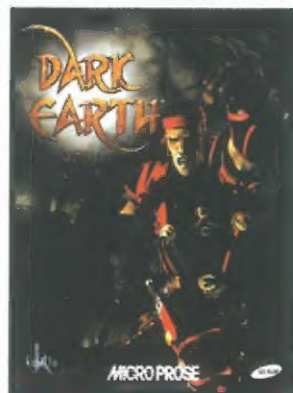
Fogy. Ár Akciók Ár

BATTLE ISLE DATA 3990.-
BREAKTHRU 2990.-
CAPTIVE 3990.-
COMANCHE MISSION DISK 1 2990.-
DAEMONSLATE 2990.-
DARKER 6090.-
DIZZY COLLECTION 2990.-
EL FISH 3990.-
FREE DC 4490.-
IMPERIAL PURSUIT / X WING DATA 4090.-
MIDWINTER II 2490.-
PARAGLIDING 2990.-
PATRIOT 4090.-
PEPPER S ADVENTURE 2990.-
PINBALL DREAMS 2 3990.-
PIZZA TYCOON 4090.-
PYROTECHNICA 3490.-
QUEST FOR GLORY II 2990.-
RETURN OF PHANTOM 5090.-
SAMURAI 2990.-
SPECTRE VR 5990.-
STARLORD 3990.-
ZEPPELIN 3990.-

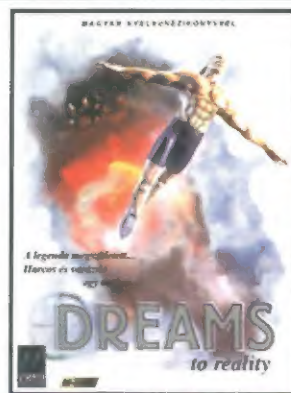
ÁPRILISI TRÉFA AZ 576 KBYTE SHOPBAN. ARLESZÁLLÍTÁS! (VEGYÉL MÉG EGYET, ÉS FOGD RÁ A NYUSZIRA!)



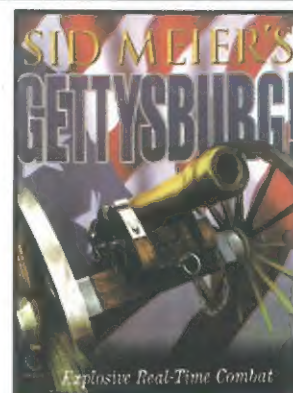
MEN IN BLACK
9999,- HELYETT **7999,-**



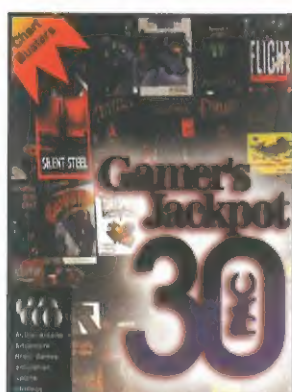
DARK EARTH
12999,- HELYETT **9999,-**



DREAMS
11999,- HELYETT **4999,-**



GETTYSBURG
9999,- HELYETT **7999,-**



GAMER'S JACKPOT
12999,- HELYETT **7999,-**



SYRAH
9999,- HELYETT **6999,-**



F22 AIR DOMINANCE
11999,- HELYETT **9999,-**



I-WAR
11999,- HELYETT **9999,-**



SUPER EF 2000
11999,- HELYETT **4999,-**



DIE HARD TRILOGY
12999,- HELYETT **9999,-**



THEME HOSPITAL
9999,- HELYETT **7999,-**



COMANCHE 3
9999,- HELYETT **4999,-**



GAME MANIA 1
9999,- HELYETT **6999,-**



GAME MANIA 3
9999,- HELYETT **6999,-**



GAME MANIA 4
9999,- HELYETT **6999,-**



GAME MANIA 5
9999,- HELYETT **6999,-**

TR: UNFINISHED BUSINESS	6
CONQUEST OF THE EMPIRE	7
SUBCULTURE	8
BALLS OF STEEL	11
CROC	12
PRECISION RACING	14
STREETS OF SIM CITY	16
BATTLEZONE	18
RED BARON II	20
STEEL PANTHERS III	22
SHANGHAI DYNASTY	24
INTERSTATE 76 NITRO PACK	25
F/A-18 KOREA	26
SKI RACING	28
BUGRIDERS	29
TEX MURPHY OVERSEER	30
LAST BRONX	32
JK: MYSTERIES OF SITH	33
ARMOR COMMAND	34
ACTUA GOLF	36
ACTUA ICE HOCKEY	37
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	38
WARBREDS	40
HÍREK	4
CINKELT LAPOK	42
CSEVEGŐ	44

ACTUA GOLF	36
ACTUA ICE HOCKEY	37
ARMOR COMMAND	34
BALLS OF STEEL	11
BATTLEZONE	18
BUGRIDERS	29
CONQUEST OF THE EMPIRE	7
CROC	12
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	38
F/A-18 KOREA	26
INTERSTATE 76 NITRO PACK	25
JK: MYSTERIES OF SITH	33
LAST BRONX	32
PRECISION RACING	14
RED BARON II	20
SHANGHAI DYNASTY	24
SKI RACING	28
STEEL PANTHERS III	22
STREETS OF SIM CITY	16
SUBCULTURE	8
TEX MURPHY OVERSEER	30
TR: UNFINISHED BUSINESS	6
WARBREDS	40

tartalom

X. ÉVFOLYAM, 4



Ski Racing

Úgy látszik végre valamelyik kiadónak feltűnt, hogy Naganoban csendben lezajlott egy téli olimpia

28. oldal

F/A-18 Hornet KOREA

Egy kitűnő szimulátor új életre kel, de most már természetesen 3D-támogatással

26. oldal



kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98 2543/04-66-22)
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Működési előkészítés: Kismaroszi Renáta Levélágitás: Recent Kft.
adja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírkör Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.



Bug Riders

Kissé morbid ötlet löversenyt rendezni hatalmas rovarok részvételével - még tiszta 3D-ben is

29. oldal

Balls of Steel

A múltkoriban már szép alaposan kifejtettük, hogy miért nem lehet jó flippert írni PC-re - a gonosz élet pedig a végén még ránkáfol?!

11. oldal

Croc

A huncut kis PlayStation-sztár PC-n is elindul megmenteni a Gobbo Blues Bandet

12. oldal



AKTUÁLIS

Mivel április elseje van (leg-
alábbis nálam, nálatok már az
offline magazinok átka miatt ta-
lán egy csöppet már későbbre
jár) és amúgy is meglehetősen
bolondos személy hírében állok,
most nyilván mindenki azt várja
tőlem, hogy valami áprilisi tréfá-
val rukkoljak elő. Mivel ilyesmi
most épp nem jut eszembe (ha-
csak az nem, hogy jövő hónaptól
kétszer akkora terjedelemmel,
CD-vel és winchester-melléklet-
tel fogunk megjelenni - termé-
szetesen változatlan áron), in-
kább komolyabb elmélkedésre
számom az Aktuális szűkös ke-
reteit.

Eszmefuttatásom arról szól,
hogy már nagyon unom azt a já-
tékkiaadóknaál már évek óta tartó
tendenciát, hogy az év különbö-
ző szakaiban üresjáratokat tar-
tanak, és tartalékolják az igazán
izgalmas címeiket valamilyen
jelesebb eseményre, amikor a
jónépből kitör a vásárlási láz -

nyilván ilyenkor
kaszálják le
az utolsó pi-
aci tetőpont
termését.

Ez még
rend-
ben is
lenne,
ha
nem
egy
idő-
pontban
művelnék ezt

a dolgot, és nem tartanának
szándékosan olyan anyagokat,
amelyek már nyilvánvalóan ké-
szen vannak (sorolhatnék számos
példát a múltból és a jelenből
is). Az ember szíve rendszerint
megszakad, hogy karácsony és a
nagyobb kiállítások tájékán
ki kényszerül hajítani pár
stuffot, később pedig
esetleg olyan versenyzők
is aratnak babérokat, akik sze-
zonban még a "futottak még" ka-
tegóriába sem fértek volna bele.
Na nem borongok tovább, mert
a húsvét nyilván ki fogja ug-
rasztani a nyulat a bokorból,
illetve a húsvéti nyuszi fogja
kiugrasztani a nagy durraná-
sokat a kiadók bőségszaru-
jából - szóval nézzünk remény-
kedve a jövőbe, és örüljünk az
e havi termésnek is.

C&C: Tiberian Sun (Virgin/Westwood)

Vannak bizonyos játéksorozatok, amelyek fejlesztői a piaci várakozás miatt egyszerre vannak nagyon kellemes és rendkívül kínos helyzetben: egyrészt eddigi tevékenységük következményeként biztos kasszasikert gyártanak, másrészt olyan magas elvárásoknak kell eleget tenniük, hogy az Damoklész kardjaként lebeg a fejük felett. Kábé ilyen helyzetben lehetnek a Westwood-flúk is: miután a Quake II megjelent, minden bizonnyal a Command&Conquer-sorozat következő része, a már jó ideje beharangozott Tiberian Sun vált a világ legjobban várt játékává. Szóval jó kitaláltak magukkal a szerzők: az első két rész fantasztikus sikerével sikerült elérniük, hogy a real time stratégiák váljanak a játéktárgyak egyik alapvető kategóriájává – ennek megfelelően szinte a konkurencia összes tagja elkészítette a maga kis ilyen-olyan minőségű klónját, és most nekik mindenképpen felül kell múlniuk az összeset.



Roppant kellemetlen feladat – nézzük, hogy az ígéretek szerint hogyan is képzelik ezt:

Az első két rész ugyebár kicsit rugalmasan kezelte az idősíkokat: a folytatás visszaugrott a jövőből a múltba, így tehát eme logika alapján akár az I. világháború, vagy akár a napóleoni háborúk idejébe is várhattuk volna a folytatást – erről persze szó sincs, mert a harmadik

rész szintén a jövőbe repíti a játékost, amelyben az első részben megismert NOD Testvérség és a GDI csapatok fogják felvenni egymással a harcot. Az alapséma a szokásos: a kitermelt nyersanyagból, különböző gyárakat és védekező épületeket gyártunk, a gyárakban pedig csapatokat termelünk, amelyek stratégiai zsenink útmutatása alapján annak a rendje s módja szerint péppé verik majd a t. ellenfelet. Magától értetődik, hogy az eddigiekhez kívül lesz egy rakás új egység is, mint például a területet védő Hunter Seeker űrrobotok, a Devil's Tongue nevű lángszórós tank, vagy a magáért beszélő nevű Firestorm Defense. Az egységek kapcsán a legfontosabb újítás az, hogy csapataink az összecsapások folyamán tapasztalati pontokat gyűjthetnek, amelyek függvényében a későbbiekben fejleszthető sebességük, erejük és páncélzatuk, sőt, különböző speciális képességekre is szert tehetnek. Mivel az egységeket így gyakorlatilag szabadon konfigurálhatjuk, ezzel tulajdonképpen végtelen számú mutáns állíthatunk elő. Kiterjed a térben a hadszínter is: a GDI csapatait orbitális pályán keringő, a Nod Testvérségét pedig föld alatti parancsnoki állásokból kommandírozhatjuk legalább kétszer akkora pályákon, mint a Red Alert-ben. Néhány kellemes újításnak köszönhetően új taktikai elemek is belép-



nek arsenalunkba: a szállítógépek használatával lehetőség lesz például légideszant-hadműveletekre, amelyekben csapatokat dobhatunk az ellenség hátába. Éjszakai kommandó-akciókat is indíthatunk, kiktathatjuk az ellenfél radarját, illetve a védelmi rendszer szabotálásával kommunikációs zavarokat okozhatunk az ellenfél vezetésében. Mindehhez jön még a teljesen új arculattal rendelkező 3D terep, a napszaknak megfelelő fényeffektusokkal, lerombolható sziklákkal, ionviharokkal és jégmezőkkel – amelynek ki-vitelezésénél egyébként felhasználták a Total Annihilationben és a Dark Reignben megismert újításokat is. Egy játékos üzemmódban a küldetéseket szokás szerint játszhatjuk egyenként vagy teljes hadjáratban (nyilván a megjelenés után pár hónappal egy-két mis-sion diskkel kiegészítve), illetve a multiplayer pályákat hét különböző erejű AI ellen Skirmish módban. A multiplayer-opció nullmodemmel mehet két játékosal egymás ellen, illetve hálózaton nyolccal, de a Westwood Online-on keresztül nyomhatjuk az Interneten keresztül is, ahol a többi játékosal harci szövetségeket köthetünk, és a ténykedés függvényében különböző előléptetéseket nyerhetünk, a C&C Hírességek Legfelsőbb Parancsnokának eléréséig roppant kellemes többletprofithoz juttatva a telefonszámokat... A promóanyagok és az előzetes képek sokat ígérnek, bár tegyük hozzá, hogy a megjelenés nem holnap lesz: az új rész csak a karácsonyi bevásárlások idejére, előre láthatólag november végére jön ki.



Az Intel épp most jelentette be, hogy "nemsokára" (poétikus időhatározó) piacra dobja 333 MHz-en ketyegő Pentium II-eseit. Ideje, hogy elkezdjétek kenőzni, mert fél év múlva mindenki erre fejleszt.

Hidden Worlds címmel új, hét pályából álló mission disket jelentet meg a Blue Byte az Incubationhoz. Ha regisztrált tulajdonos vagy, Interneten vagy postán ingyen hozzáférhetsz. Ezért jó jogtiszt szoftvert vásárolni.

Final Fantasy VII (Eidos/Square)

A Final Fantasy név valószínűleg nem túl sokat mond azoknak a PC-tulajdonosoknak, akik nem foglalkoznak más platformokon megjelenő játékokkal. A konzolok tulajdonosai és Martin (ez a kettő ugyanis két kategória) számára viszont a szentség erejével bírhat, mert minden ezidáig fennálló rekordot megdöntött: a leghosszabb és legkedveltebb játéksorozat konzolokon, amelynek első részei még NES és SNES-gépeken népszerűséget maguknak, ráadásul a sorozat legutóbbi, már direkt PlayStationre fejlesztett tagja az eladási adatok alapján méltán viseli a Világ Legkedveltebb Játéka címet – megjelenése óta eddig majd három és fél millió példányban talált gazdára. Nem csoda tehát, ha a kóros terjeszkedésben szenvedő Eidos szemet vetett rá, és nyilván némi pénzmag hathatós segítségével rábeszélte a Square-soft fejlesztőit, hogy írják át a játékot PC-re. Ez igen öröndetes tény, bár tegyük hozzá, hogy maga a stílus, és az ehhez kapcsolódó kezelőfelület meglehetősen szokatlannak tűnhet minden konvenciókhoz szokott PC-snek. A felület (különös tekintettel az összecsapásokra) ugyanis úgy néz ki, mintha C-64-re írták volna – és ezt nem negatív értelemben értem, mert ez "az egyszerűségben a nagyszerűség"-módszer talán ugyanúgy bejön PC-n is, mint konzolokon. A stílust ugyanis nem lehet megszo-



kott keretek közé szorítani, hiszen roppant távol áll a hagyományos RPG-knél megszokott alapelvektől: egyszerűen lesz szükségünk kombinációs készségre és logikára, valamint az akció-ele-



meknél a gyors reflexekre is. A teljesen 3D prerenderelt játéktér (és ebből adódóan a játékmenet is) elképesztő méretű: PlayStationon 3 CD-t emésztett fel (ami már önmagában is egy bizonyos rekord), PC-n ez előre láthatóan 4 CD lesz, aminek tulajdonképpen csak egy részét jelenti a mintegy 60 percnyi átkötő videó – a többi mind a játék lesz. A hosszúságra egyébként jellemző, hogy a mi Martinunk mintegy két hónapot áldozott a végigjátszására (ez csak a fő eseményeket jelenti, a mellékszálak ebben nem foglaltatnak bele), továbbá úgy tervezte, hogy az 576 Konzol következő 20-30 számában 4-4 oldalakat szentel az események ismertetésének. (Szerencsére egy szakavatott pszichológus segítségével sikerült azt az elképzelését elhessegetni, most már gyógyulófélben van.)

A játékmenet három fő részből áll össze: egyrészt a bizonyos információk, tárgyak, illetve tulajdonságok összegyűjtéséből, másrészt a több-kevesébe izmosabb szörnyekkel történő összecsapásokból, harmadrészt pedig az ügyességi játékokból (mint pl. a Chocobo-verseny). Ezek elképzelhetetlen sokasága biztosítja majd azt a játékelményt, ami semmilyen más PC-s játékhoz nem hasonlítható. Impozáns már a gépígyény is, hiszen a minimum elvárások között szerepel a P166 32MB RAM-mal és meleglen ajánlják a 3D-kártya támogatást is. Nem szeretném a továbbiakban látatlanul szótrolni a játékot, mindössze annyit szeretnék javasolni, hogy MINDEN stílus kedvelője mindenképpen nézze meg, mert ha csak ugyanazt kapjuk, mint a PlayStation-verzióban, akkor is egy vadonatúj élménnyel leszünk gazdagabbak, olyannal, amit eddig még sohasem láttunk. Sokat nem is kell várnunk rá, mert ha minden igaz, már júniusban nyomulhatunk vele – tehát nem kizárt, hogy a nyári dupla számban részletesen is foglalkozhatunk vele (mondjuk 15-20 oldalon).



Kukacrajongóknak kellemes hír, hogy talán még áprilisban megjelenik The Night Missions címmel a Worms II mission disk. Új fegyverek, új pályák (real time-ban – nyumm!), tankok, dzsipek, helikopterek, plusz Chemotox.

A Microsoft is mókás bejelentésekkel ijesztgeti a népet: nemsokára megérkezik a hang- és multiplayer-támogatás tekintetében továbbfejlesztett DirectX 6.0. Fel lehet készülni az új driverek letöltögetésére.

Carmageddon 2. (Stainless Steel/SCI)

A Carmageddon nyugodtan nevezhetjük minden idők leghajósabb és egyben legdelebb játékának. A szerzők pontosan azt a Kis Gonoszt célozták meg vele, ami – ha tudat alatt is – ott bújál mindenki. Így tehát tulajdonképpen nincs is olyan játékos, akinek ez a marhaság ne tetszene. A folytatás fejlesztését (Carpocalypse Now) nyilván már akkor megkezdtek a szerzők, amikor az első részt először tiltották be valamelyik országban (olyan pedig volt pár) – egy ilyen játék biztos kasszasiker lesz. Az



„Autókalipiszis, most” ugyanazt ígéri, mint az első rész, a feladat nemes egyszerűséggel: törtü-züni, a gyalogosokat pedig elgázolni. A folytatásban maximálisan kihasználták a 3D-kártyák adta lehetőségeket, és a legnagyobb hangsúlyt az autók, szanaszét repülő alkatrészeik és a speciális fényeffektek minél tökéletesebb kidolgozására fordították. Természetesen azért van néhány kedves új jármű is: példának okáért itt van mondjuk a szárny nélküli repülőgép – ha szárnya nincs is, azért az orrán ott van egy propeller, ami roppant érdekes változásokat idéző elő a gyalogosok



halmazállapotában... Aztán itt van például a „gyermek öröme”, azaz a fagyisautó, vagy például a kombáj, hatalmas kaszákkal az elején – hogy csak a viccesebb darabokat említjük. Biztos tehát, hogy a 2. részt is be fogják tiltani – tehát kasszasiker lesz. Az előrejelzések szerint karácsonykor már szűk családi körben, a fenyőfa mellett boldogan szagathatjuk apró darabokra vele szeretteinket...

F-16 Aggressor (Virgin/Gen. Sims)

Ugyancsak fel kell kötnie az alsóneműjét annak a fejlesztőnek, aki a modern repülőgép szimulátorok nyilvánvalóan túltelített placán labdába akar még rúgni. A fejlesztés egyedül lehetséges iránya ugyanis talán már csak a grafikai megvalósításban rejlik – hacsak nem húznak elő valami meglepő dolgot a tarsolyból. A General Simulations a grafikát választotta. Az F-16



Aggressorban a már unalomig ismert F-16 Falconnal fogunk bevetésekre repülni. Ami elsősorban meglepő, az a helyszín lesz, ugyanis a bevetések Afrika négy pontján (Etiópiában, Madagaszkáron a Rift-völgyben és Marokkóban) zajlanak. Négy hadjáratban összesen negyven küldetésre indulhatunk, amelyekben egy vadászbombázó pilótájának összes feladatával szembesülhetünk, köztük a hajók kíséretével, a földi csapatok támogatásával, és az ismeretlen célpontok elleni bevetésekkel. A szerzők azt állítják, hogy a Falcon repülését és a terepet olyan tökéletesen modellezték le, hogy néhány apróságot katonai megfontolások miatt el is kellett távolítaniuk a programból. Igazán érdekes, hogy a



játékot a különböző sebességű Pentium procikra külön lehet optimalizálni: elketeg egy bokrúgró P90-esen is, egy PII 266-on viszont akár 1280*1024-es felbontásban, 32 bites színmélységben is futtatható. A 3D-gyorsítók természetesen melegen ajánlottak hozzá. A várható megjelenés: még a nyár előtt.

A Világsikerű F22 ADF kiegészítője, a Total Air War sajnos ösre csúszik, de a megszállott pilóták addig is új küldetéseket fabrikálhatnak egy mission editorral. Internet-hozzáféréssel rendelkezők letölthetik a www.gttweb.com-ról.

A hírekben már említett Riot: Mobile Armour nevű Quake-klón egyelőre még nem talált kiadóra. Legutoljára éppen a Microsoft lépett át rajta, így tehát a Monolith tovább hízal a játékkal.

Diablo II (Blizzard/Sierra)

A Diablo valószínűleg a legismertebb és legnépszerűbb RPG mostanában (több számítógépes online és offline újság nemcsak a legjobb RPG-nek, hanem az év játékának is választotta 1996-ban), ennek megfelelően ez a Blizzard/Sierra páros eddigi legnagyobb kasszasikere is. A folytatás tehát nem is vár sokáig magára. A szerzők elsődleges célja az volt, hogy megtartsák az első részben jól bevált harcrendszert, de új karakterekkel, fegyverekkel, szörnyekkel, varázslatokkal – szóval a szokásos fantasy-kellékekkel jelentősen kibővítsék és fejlessék is a játékot. A történetben teljesen új szereplőkkel találkozunk, és egy új hős szemszögéből látjuk az eseményeket. Diablo kiszabadult a fogságából, és hatalma nagyobb, mint valaha. A játék



elején mindössze annyit tudunk róla, hogy valahol Keleten tartózkodik, és seregeket támaszt, hogy uralma alá hajtssa a világot. A játék négy felvonásból fog állni, minden felvonás egy-egy városban, illetve a hozzá tartozó dungeonokban játszódik. Ahogy az egyes felvonásokban előrehaladunk, egyre többet tudunk meg hol-létéről, illetve terveiről, amelyek között elsődleges fontosságú testvéreinek, Mefisztónak és Baálnak feltámasztása, akikkel egyesülve egyfajta negatív Szentháromságot alkotva legyőzhetetlenné válna.

A játék fejlesztésénél a szerzők három alapvető szempontot tűztek ki maguk elé: 1. A városokat élethűbbé, mozgalmasabbá akarták tenni; 2. Sokkal nagyobb szerepet szántak az NPC-knek (nem a csapatba tartozó karakterek); 3. Sokkal inkább el akarták különíteni egymástól a képességeik alapján az első részben egybemosódó karakterosztályokat.

Az első feladatban természetesen a grafikai csiszolás volt az elsődleges elvárás, és ebben felvonultatták a manapság ismeretes összes technológiát. Ezenkívül egy csomó animáció (szókökutak, repkedő madár csapatok, stb.) és az utcákon máskáló NPC-k színesítik a városokat.

A második feladat az NPC-k nagyobb integrálása a történetbe volt. Minden egyes városnak megvan a maga kis NPC-típusa, akik jönnek-mennek, és teszik a dolgukat (a kovács például néha kínéz a műhelyből, nincs-e valami kuncsaft a láthatáron). Az NPC-kkel beszélgethetünk, csereberélhetünk, tárgyakat szerezhetünk tőlük, sőt, egy-egy küldetés végrehajtása után, akár varázslatokat vagy valami speciális harci tulajdonságot is megkaphatunk tőlük. Úgyisintén újdonság, hogy az NPC-keket fel lehet bérelni (egyszerre csak egyet), és ilyenkor bel-



ép a csapatba és követ bennünket kalandozásainkban (nem az egész játékban, esetleg egy felvonásvégéig, vagy csak egy adott küldetés végrehajtásáig.)

Mivel az első játékban megismert karaktereket a folytatásban nem használhatjuk (túl gyengék lennének!), vadonatúj karaktereket kell generálnunk. Ehhez öt karakterosztály áll rendelkezésünkre, amelyekben belül egy figura öt különböző speciális képességgel rendelkezhet. Az öt osztály közül kettő harcos, kettő varázsló, egy pedig hibrid (vagyis mindkettő). A játékban kapott küldetések nem függenek sem a karakterosztálytól, sem a karakter képességétől – tulajdonképpen véletlenszerűen generálódnak, de a szerzők azt ígérték, hogy kisebb küldetéseknél arra azért vigyáztak, hogy egy NPC beléphessen a csapatba, vagy valami új technikát tanulhasson seregünk. A küldetések úgy szólnak, mind multiplayer játékban egyaránt használhatók. A nyolc játékosban maximált multiplayer-játékban egyébként kiküszöbölték az első rész talán legkellemetlenebb hiányosságát – a cheatelő játékost.

Sorolhatnánk még a Diablo II újdonságait tovább, vagy akár tele is írhatnánk vele az újságot, de a továbbiakat inkább elteesszük egy reménybeli ismertető idejére, ami a kiadó terve szerint már szeptemberben bekövetkezhet.

Commanche Gold címen kerül a boltokba a Commanche 3. új küldetésekkel, hadjáratokkal és környezettel feljavított felújítása. 3D-támogatás még mindig nincs, de a Novalogic azt ígéri, hogy nem sokára lesz.

Roppant szomorú hír következik: ebben a hónapban semmilyen cukrásztermékkel nem dobták fejbe Bill Gates-t, a Microsoft elnökét. Vigasztaljon viszont mindenkit a tudat, hogy még nincs vége a hónapnak!

Már akkor rosszat sejtettem, mikor CoVboy bá' fenyegetően meglóbálta felém az Unfinished Business/Premier Collection dobozát (nem kívánt rész tartandó: a fene se tudja, hogy most épp melyik elnevezés a hivatalos). Épphogy felépül az ember a Tomb Raider II. végigjátszását követő idegi gyengeségből, s az Eidos gaz programozói rögtön világhódító útra küldik Larát. Illetve, ha jobban belegondolok... az Unfinished Business útja sok minden lesz, csak épp világhódító nem. Persze nem szép dolog egy leírást ily zord kijelentéssel kezdeni, de a kiegészítő körül szerintem nagyon szaglik valami. Az Unfinished Business ugyebár két kis kalandból (összesen négy pályából) áll – ez eddig szép és jó. Csak hogy ezek az új pályák a Tomb Raider első

dezek ellenére sem nevezhető csúnyának (ez főképp a 3DFX-es változatra áll), de az olyan csodákkal, mint a Tomb Raider II vagy épp a Sub Culture már nem állja a versenyt. Egyszerűen érthetetlen, hogy miért nem lehetett inkább a második részhez kiadni valami kiegészítőt! Sokkal több munkát ez sem jelentett volna: az engine ugyebár adott, tehát tökéletes, hogy épp melyik játékhoz írogatnak új pályákat Eidosék.

Egy mellékesnek aligha nevezhető dol-

tól, hogy Miss Croft korábbi kalandjaival is megismerkedjenek. Na most az előbbi kategóriába szerintem a PC-seknek csak igen kis bányadát lehetne besorolni, a nagy többség számára tök mindegy, hogy rajta van-e az a nyüves Tomb Raider a két CD-n (hogy miért kellett két korong a játékhoz, akár egy külön elemzést is megérdemelne...), vagy sem. Ugyanakkor viszont az eredeti játékot már eleve bekalkulálták az Unfinished Business árába – ami így némileg magasabb egy átlagos kiegészítőnél.

mény meglehetősen harcorientált. Ez persze nem jelenti azt, hogy könnyű vagy unalmas lenne – a tonnaszám rohamozó randaságok között még a cheatet használva is vért fogunk izzadni. E kalandok legfőbb pozitívuma, hogy komoly kihívást jelentenek még a legtrü-

UNFINISHED BUSINESS

BEFEJEZETLEN ÜZLET?

TOMB RAIDER



Hohó, ez a repkedő vörös nyehüce valami rosszban sántikál



Atlantisz békéjét kentaur-formájú idegenek dúlják fel – hol vannak ilyenkor a műemlékvédők?

réséhez írtak, s alapvetően itt kezdődnek a problémák. Nekem kissé furának tűnik, hogy egy nagysikerű programhoz azután adnak ki kiegészítő lemezt, miután annak már megjelent a folytatása is. Mégpedig e folytatás minden szempontból felülmúlja az eredetit, tehát szerintem a legfanatikusabb Croft-rajongók kivételével nem sokan fognak a régi szép idők (s négy új pálya) kedvéért visszazokni a Tomb Raider első részére. Már csak azért sem tartom ezt túl valószínűnek, mivel a Tomb Raider a mai szemmel nézve bíza nem egy nagy durranás. Mondhatni nagyon halk és piciny pukkanás. Bő egy éve ugyan műfajának abszolút csúcsa volt, ám azóta a mértéktartó szakemberek szerint is sokszorosára nőtt a PC-k 3D-s teljesítménye. A játék min-



Mivel nem szeretek zűldságeket beszélni, nem mondom meg, hogy mi van a képen...

got még nem említettem az Unfinished Business kapcsán: a kiegészítőhöz megkapjuk a teljes, eredeti Tomb Raider is. Nem akarok ünneprontó lenni, de szerintem ez a tipikus "nesze semmi, fogd meg jól" üzletpolitika. A játék anno domini akora sikert aratott, hogy a műfaj szerelmesei így vagy úgy, de megszerezték maguknak. Az Unfinished Business elvileg azoknak lenne jó vétel, akiknek eddig csak a Tomb Raider II-höz volt szerencsájuk, s most égnek a vágy-

szítóénél. Ügyes, határozottan ügyes... Ami magukat az új pályákat illeti, azokkal semmi hiba nincs. Az igazat megvallva nem csak hosszúak, hanem idegtépően nehezek is, tehát a reklámanyagokban emlegetett "csak profiknak" kitételt akár komolyan is vehetjük. Az első két pá-

nosabb játékosoknak is, bár a készítő – az eredeti programhoz hasonlóan – helyenként elvetették a súlykot. Nem szoltam még az Unfinished Business második korongján fellelhető egyéb extrákról, úgy mint a Windows-alapú képernyővédőről és desktop-témákról, valamint a naptárhoz. Jömagam ugyan az efféle stuffok iránt nem telkesedem különösképpen (rendben, a Nude Raider sorozatot azért annak idején beszereztem, de ez tényleg más történet...) viszont azt el kell ismernem, hogy egész pofásra sikeredtek.

Hát, elég felemás érzésekkel viseltetek az Unfinished Business iránt. Kétségtelen, hogy méltó folytatása (kiegészítője?) a Tomb Raider első részének, csak épp ebbéli minőségében késett egy keveset. Mondjuk úgy egy évet, úgyhogy ehhez mérten én kétféle játékosnak ajánlanám. Először is azoknak, akik olthatatlan Miss Croft és Tomb Raider-lázból égnek – ok minden bizonnyal nem fogják az időt s pénzt sajnálni a négy új pályáért. Másodjára pedig azoknak, akiknek csak a játék második részéhez volt szerencsájuk, s kíváncsiak az előzményekre. Nekik valóban megéri beszerezniük az Unfinished Business-t. De az egyszerű földi halandók, kik már kitombolták magukat a kripták, hajóroncsok és kolostorok mélyén, azok vigyázzon szemüket inkább a régóta esedékes Deathtrap Dungeonra vagy Die by the Swordre vessék.



Azt hiszem erre mondják, hogy meleg helyzet...

CONQUEST OF THE EMPIRE

Az Ensemble Studios Age Of Empires programja méltán örvendő nagy hírnévnek (szándékosan nem Microsoftot írtam, hiszen ők tulajdonképpen csak a nevükkel – és persze a nélkülözhetetlen pénzzel járultak hozzá). Amellett, hogy a nagyszerű alapkonceptjét (őkori hadviselés) igen magas audiovizuális színvonalon valósítja meg, stratégiának sem utolsó. Sőt, még divatos is, hiszen real-time – úgyhogy minden adva volt a sikerhez, mely be is következett: a program sokáig vezette (talán fejen pillanatban is dobogós) a stratégiai játékok különböző eladási listáit.

Amellett, hogy készül a második rész, a programot is utólrta a végzet: máris megjelent hozzá egy unoficiális, azaz nem hivatalos kiegészítés. Én az ezekhez hasonlókat már elneveztem magamban "kínai CD-knek", utalva a budapesti bolhapiacok színes egyéniségét által szállított árucikkek minőségére. Volt már ilyen a Warcraft-hoz és a Command & Conquerhez, a Doomhoz és társaihoz – a paletta végtelen, csak – tisztelet a kivételnek – az eredmény szokott ugyanaz lenni. Nincs ez másként a Conquest Of The Empire-rel sem, bár rettentően meg-

vat, de nem tudok magamban napirendre térni afölött, hogy egy CD kapacitásának mindössze 1/30-át használják ki.

Következik a másik dörgedő: ha már egyszer kevés az anyag, legalább tartalmazzon valami újdonságot is.

Újdonság alatt az új egységeket, épületeket, ideális esetben videókat értek. "Természetesen" itt semmi ilyenmivel nem találkozunk, csupán összedobtak egy-két pályát az alap-



lapódtem, hogy a CD behelyezése után a WIN95 elkezdett futtatni egy kb. 45 másodperces AVI-t, mely ugyan kis ablakban futott, de nem volt rossz minőségű. Még feljebb húztam a szemöldököm, mikor egy nem túl po-fás, de legalább áttekinthető és könnyen kezelhető installáló felület jelent meg.

Örööm azért volt csak kérészetű, mert velemszületett bizalmatlanságom rögtön megnézette velem, hogy ugyan már mennyi anyagot pakoltak fel a CD-re. No, kérem szépen, az az előbb említett AVI-val és keretprogrammal együtt nem több, mint 26,7 Mbyte tömörítetlen cucc. Elismerem, hogy manapság az 1.44-es floppy már nem di-



programmal együtt járó szerkesztővel. Ez szerintem azért nem igazán tisztességes dolog, mert ehhez semmi programozói tudás nem szükségeltetik, az ilyen és ehhez hasonló programok kezelésének elsajátításához kb. egy jó órára van szükség, arról már nem is beszélve, hogy semmilyen különleges kvalitást nem igényel.



Az alkotók dicséretére legyen mondva, hogy némi történelmi vonalat is megpróbáltak becsépszní a kúldetésekbe,

így lejátszhatunk a játékban szereplő népcsoportok nevével fémjelzett ókori csatákat, pl. a görögöknél a szalamiszi ütközetet. Az megint egy más lapra tartozik, hogy a játéktílusból adódóan ezt itt tökéletesen élethűen egyszerűen nem lehet megoldani. Pl. érdekes lett volna, ha a görögök a thermophüai csatában építhettek volna a meglévőkön kívül még

párezer gyalogost – Xerxész nyilván roppant meglepetten forgatta volna a fejét...

Nézzük a szilárd tényeket! 26 küldetést választhatunk az előbb említett történelmi szituációkból, ezenkívül 45, úgynevezett "örült" pálya áll rendelkezésünkre. Az örültség általában egy fejlesztés letiltását, vagy egy nyersanyagforrás túltelítettségét jelzi a pályán. A real-map szcenáriókban egy létező földrész (pl. Afrika, Európa) vagy egy ország (pl. Egyiptom) alakú térképen játszhatunk. Ezekből összesen 40 található a CD-n. Komplet hadjáratokat is játszhatunk, bár ezekből csak három darab van – és igen leleményes módon az csak annyit je-

lent, hogy az előbb már leírt történelmi pályák immáron egymás után következnek.

A küldetések a menüből a load szcenárió ponttal tölthetők be – és már rögtön játszhatunk is. Azt talán mondanom sem kell, hogy az eredeti Age Of Empires természetesen nélkülözhetetlen lesz.

Sok mindent már nem tudok hozzáfűzni a dologhoz, és bár a program nyilván budget-áron kerül a mélyen tisztelt vásárlóközönség elé, azért jobb, ha mindenki maga dönti el, hogy megéri-e neki a program az árát. Legnagyobb pozitívumként azt tudom felhozni, hogy a kórtés és az installálás elég jópofára sikeredett.

Ha értékelnénk a játékot (mint ahogy nem fogjuk, hiszen nincs értelme programmodulokat külön értékelni) elmerenghetnénk, hogy milyen százalékat adjunk neki, ugyanis tartalmilag semmit nem kapunk – de azt legalább jól megcsinálták. A grafika az alapprogramból eredően nagyszerű, a zene az eredeti CD-ről szól...a tartalomra pedig már kitértem az előbb. Ha van Interneted, egyszerűbb letölteni róla egy-két új térképet – ha nincs, lusta vagy szerkeszteni, viszont új AOE-pályákra áhítozol, akkor esetleg nem lehet rossz választás.



ÚJ HÓDÍTÁSOK FELÉ

Bubba Koshnak pocskék napja volt. Elvégre nem túl örömteli dolog, ha az ember újonnan elkészült, prima kupakolvasztóját agyonnyomja egy AST (azaz Azonosítatlan Süllőedő Tárgy). E hatalmas bádoghengert egy felszínlakó "konzervdoboznak" nevezné, bár Bubba ezt eleve képtelenségnek tartaná. Már-mint a gondolatot, hogy a felszínen értelmes lények élnek. Az efféle áltudományos spekulációkat meghagyta a tizedrangú ponyvaregények íróinak, habár néha maga is elmorfondírozott azon, hogy az időről-időre feltűnő hosszúkas izék (csikkék), lapos bizgentyűk (kupakok) és csillogó valamik (érmék) honnan származnak. A Testvériség prédikátorai szerint Valahonnan tartanak a Semmibe, és a Véletlen miatt kötnek ki végül a tengerfenéken. Nem túl világos elmélet, ám Bubbát és fajtársait teljes mértékig kielégítette (ha az "ember" alig egy centi magas, ne legyenek túl nagy igényei). Nem mintha hőnket jelen pillanatban a legkevésbé is izgatták volna az efféle, merőben elméleti kérdések, hisz teljes vagyona egyetlen apró tengerallattjáróra rúgott. Bubba alapvetően ingerült volt, s aligha derítette volna jobb kedvre, ha sejti az igazságot, miszerint mindenről az atlantisziak tehetnek...

vány és a hangulat volt az, amitől elállt a szavam, e két dologban szerintem a Sub Culture jelen pillanatban verhetetlen. A program ugyanis nemcsak támogatja a különféle 3D-s gyorsítókártyákat, hanem ki is használja azok képességeit – mégpedig jobban, mint bármely más eddigi játék. Ha a Tomb Raider 2 vagy a Wing Commander IV szép volt, akkor a Sub Culture egyenesen gyönyörű!

A tenger felhőmályából előbukkanó szirtekhez, a felszínről beszűrődő napsugarakhoz, a világítótoronyok köröző fénycsóváihoz hasonló látványhoz PC-n eddig nem volt szerencsém. Ami azt illeti, más gépen se... Az persze hozzátartozik az igazsághoz, hogy mindezek a 3D-s illetve 3DFX-es verziókra igazak – egyre inkább közhellyé válik, hogy a 3D-s játékoknál a gyorsítókártya már alapkövetelmény. Az viszont már jóval meglepőbb, hogy ettől eltekintve a programnak nincsenek túlságosan komoly igényei. A doboz tanulsága szerint a minimális konfiguráció 16 MB RAM és egy

egyáltalán nem egy magától értetődő apróság, hisz a WinQuake és az ATI-kártyák példának okáért a mai napig ki nem állhatják egymást.

Egy szó mint száz: a Sub Culture igen pofás darab. Ez nem csak azt jelenti, hogy az alkotók telepumpálták a legkülönfélébb köd- és fényeffekteket, hanem azt is, hogy ezek a külön-külön is bravúros grafikai megoldások egységes

éréséhez egy nagy halom, egyre macerásabb missziót át vezet az út. Ezek teljesítéséhez azonban folyamatosan fejlesztgetnünk kell majd a sárga tengerallattjárót – az ehhez szükséges pénzmagot pedig leginkább kereskedéssel szedhetjük össze. Kereskedni lehet a különféle víz alatti városok és bázisok között (sajna ezekből nincs túl sok), bár a játékok kezdetén az igazán komoly tranzak-

ELITE AZ ÓCEÁN MÉLYÉN

SUB CULT



Ez a rande izé NEM mentőkabin, bármit is sugalljon a neve. Kipróbáltam...

A fenti, kissé debil történet sokkal inkább tűnhet egy Douglas Adams könyv alaptémájának, semmint egy "mezei" akciójáték bevezetőjének. Az Ubisoft programozói azonban alighanem eltökélték, hogy egy minden szempontból egyedülálló játékot alkotnak a Sub Culture-rel. És láss csodát: ez sikerült is. Már magát a műfajt se könnyű meghatározni: képzeljünk el egy akcióelemekkel megspékelt szimulátort, ahol mindennek tetejébe még politizálnunk és kereskednünk is kell. Ja, és mindez a víz alatt, gigászi teknőcöket és tonhalakat kerülgetve. Határozottan ígéretesen hangzik, nemde?

AZANNYA!!!

Mégsem a fenti, valóban eredeti háttértörténet volt az, ami miatt első pillantásra beleszerettem a játékba. A lát-



Igazi tenger alatti idill – de már közeledik a konzervdoboz...

Pentium 90-es, ami többé-kevésbé meg is felel a valóságnak. Az igazán zökkenőmentes játékhöz persze ennél némileg keményebb konfiguráció ajánlott, de a hardware-igény még így is igen korrekt. Főleg, ha a mélyütéssel felérő látványhoz viszonyítjuk. Legjobb tudomásom szerint egyébként a program tökéletesen támogatja a legkülönfélébb 2D/3D-s kártyákat, legyen szó Rendition Verité-s vagy Permedia2-s chipsettel ellátott ketyerékről. Ez pedig a látszat ellenére

egésszé álnak össze. A történethez illeszkedik a látványvilág, a látványvilághoz illeszkedik a zenei aláfestés, s mindezt egy tökéletesen oltalált, és egyszerű irányítási rendszer teszi teljessé. Az igazat megvallva szeretem a cikkefféle ömlengős részeit néhány cinikus beszúrással színesíteni, de a Sub Culture esetében semmi ilyesmi nem jut eszembe: ez a játék (a külsőségeket nézve legalábbis) úgy tökéletes, ahogy van. Efféle dolgokat persze már az előző számban is írkáltam, mégpedig a Dark Omen kapcsán. A hasonlóság ezúttal nem abból adódik, hogy felfedeztem a "Copy" parancsban rejlő határtalan lehetőségeket, hanem – merem remélni – abból, hogy az igényesebb kiadók játékaik fejlesztésekor egyre inkább figyelembe veszik a 3D-s kártyák képességeit. Végre.

KERESKEDELEM...

A bevezető alapján gondolom egyértelmű, hogy ügyködésünk célja Bubba barátunk kissé megviselt egzisztenciájának helyreállítása lesz. Pénzügyi problémáinkat alapvetően két módon orvosolhatjuk: kereskedelemmel és a városban begyűjtendő küldetések teljesítésével. Maga a cselekmény alapvetően ez utóbbiakra épül, tehát a végső győzelem el-

V2.0: Ím, a fáradt vándor megtör vackára (az eredeti képaláírást többen is szemérmességtől és alparinak titulálták...)



ciókat még nem engedhetjük meg magunknak. Ezzel szemben összeszedgethetjük a tenger fenekén rejtőző tárgyakat, s ezeket jó áron értékesíthetjük a legközelebbi városban.

Kutakodásaink egyes számú célpontjai a tórium-kristályok lesznek, ezeket jóformán bárhol elpasszolhatjuk jó pénzért. A gond csak annyi, hogy az alaplapotban igen méretes kristályok nemcsak hogy erősen radioaktívak (azaz folyamatosan csökkentik a pajzsot), de még csak fel se szippanthatjuk őket a Suck 'O' Matic névre hallgató ketyerénkel. A horog (Grappling Hook) segítségével mondjuk be tudjuk vontatni őket a legközelebbi dokkba (nagy, fekete hengerre emlékeztető építmény a tenger fenekén), ám jóval egyszerűbb a kristályokat apró darabokra robbantani, s ezeket felszedgetni. E módszer előnye, hogy az apró darabokra robbantott tórium-kristályok már nem rongálják a pajzsot,

Aminap egy elég feledhető mozi nézőve a következő aranykörös ütötte meg a fülem: "A világon két fajta embertípus létezik. Egyrészt vannak a videójátékosok, másrészt pedig a filmpéjátékosok." Bizony, eme állítás nagy igazságnak tűnik, de ha ez valóban így van, akkor vajon most ki a fenének ajánljam a Balls of Steel? A legjobb lesz, ha mindenkinek!

A Duke Nukem alkotói egészen új oldalukról mutatkoznak be: a szenzációs lövöldözős játékuk után most egy különleges flipper-szimulációval jöttek ki. No, azért nem maradtak teljesen hűtlenek a híressé vált izompacsirtájukhoz sem: a játékban található öt flipperasztal közül egyet Duke Nukemnek szenteltek.

Azt hiszem pont ez az asztal a legjobb példa arra, hogy bemutatassuk, miként vették az alkotók több szintet a hagyományos filip perjeléjékké. Az ún. sztoris filipperékről gondolom már mindenki hallott (hiszen manapság már információn csak ilyen automaták gyártanak), ahol ügyebár arról van szó, hogy miközben mi a golyót különböző helyekre bűjtjük, a mátrixképernyőn kisebb történetek pernegnek le. Kül-
detéseket kapunk, amelyeket aztán – adott időn belül a golyót a megfelelő célba eljuttatva – teljesíteniük kéne. Nos, így működik a Balls of Steel is, csak hogy ebben a játékban olyan küldetések

lesznek, amilyenek-
kel játéktéremben aligha találkozhatunk. Például életre
kelnek a Duke Nukem: úrból jött szörnyetegei, és ott
grasszálmaik az asztal közepén. Szépben be kell céloz-
nunk őket, s ha ügyesek vagyunk, a szörnyekből
csak egy nagy vérpaca marad hátra, a
mátrixképernyőn pedig peregnek a
bónuszok. Olyan automatákról van
szó, amelyek egy kissé mozgalmal-
sabbak a valódi társaiknál, például akár a
golyó is átalakulhat – természet az lökhajtást
kaphat, ha aktiváljuk a jethack módot. Az életűeség itt
most csak másodlagos szempont volt, mert ha megfi-
gyeljük, még a golyó mozgása is némileg természetel-
yes: túl könnyen felsiklik a rámpákra, és kevésbé hat
rá a nehézségi erő, mint a valóságban.

Ma a játéktérmet szimuláló Arcade-üzem módban játszunk, csupán három golyódt kapunk, a szabályok pedig megegyeznek a valódiakkal (azaz majd csak pontokért kapunk jutalom-golyót). Nem lesz olyan nehéz dolgunk, mint a valósa-
ban, ugyanis az asztalok kialakításánál nem az volt az elsődleges szempont, hogy minél több zsetont nyeljenek el, hanem hogy minél jobb szórakozást nyújtsanak. Például nem eshet le olyan könnyen a golyó, mert csak kis hely van a karok között. Összesen maximum négyen lehet egymás ellen versenyezni, a játékosok számát (az asztal betöltése után) a megfelelő számot lenyomva adhatjuk meg. A játéktérmi üzemmódban kívül

barbárról, akinek célja eléréséhez sárkányokat, szellemeket kell leküzdenie, és drágaköveket kell begyűjtenie. A küldetések során például elpusztítandó csápok, keselyűk jelennek meg az asztalon. A FireStorm-nál egy tűzszerész-brigád vezérért alakítjuk, akik egy örült robbantatót üldöznek egy nagyvárosban. Ez az asztal egy négy karos modell. Úgy

szerű idegenekről van szó, akik egy úrállomást támadtak meg. A lényeg persze itt is az, hogy halomra löjük a szerencsétleneket, vagy visszaküldjük őket oda, ahonnan jöttek. A Mutation asztalon genetikai mutánsok ellen folyik a harc, a "helyszín" tehát egy kutató laboratórium.

Az egyik feladatunk például az, hogy (golyós helyett) elszabadult spórát juttassunk el biztonságos helyre – még mielőtt felrobannának. Ennek az asztalnak az érdekessége, hogy a kezdés előtt három célfeladat közül választhatunk, melyeket a kilővés után rövid időn belül teljesíteni kell – legalábbis ha meg akarjuk szerezni az értük járó pontokat. Mindegyik automatán úgy 7-8 küldetés vár ránk. Nagyon tudtam érdekelni, hogy az asztalon mindig csak azok a dolgok villognak, amiket éppen el kéne találnunk, tehát mindig tudjuk, hogy kell lönnünk a golyót. Igazán felhasználóbarát az a mozzanat is, hogy amikor egy multiball (több golyós) játék kezdődik, a program automatikusan átvált a teljes képernyős nézetre, s így valamennyi golyót nyomon tudjuk követni. Grafikailag mindegyik pálya jól elkülönül.

mindegyik asztal egyedi vonásokkal rendelkezik. Nagyon klassz, nagyon például a DarkSide pályán baloldalt két nagy ronda fémeg funkcionális, ami egyszerűen lenyeli a golyót. A vizuális élmény tehát maradéktalan - pedig még nem is szóltam a mátrix képernyőn látható dolgokról. Franko kis ajtóképek jászatközt ott is: ürepülővel kell meteorokat kerülgetnünk, kötelel húzhatunk Duke-vel a dísznök ellen, és ehhez hasonlók!

Bár a Balls of Steel nem éppen a legélethűbbre sikeredett flipperprogram, mégis azt hiszem, hogy a flipperrajongók is imádni fogják. Annyi ötlet van benne, hogy a játéktérmi gépeket számba véve két év termésében sem találunk ennyit.

CSILLOGÓ GÖLYŐBISOK

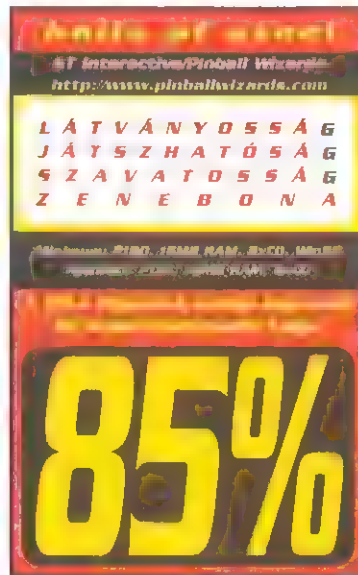
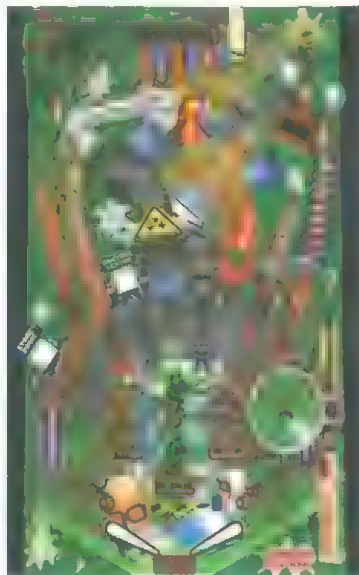
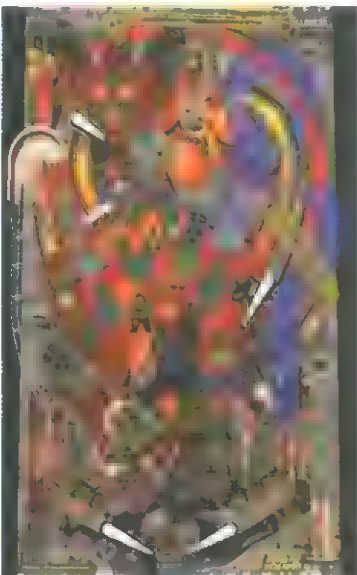
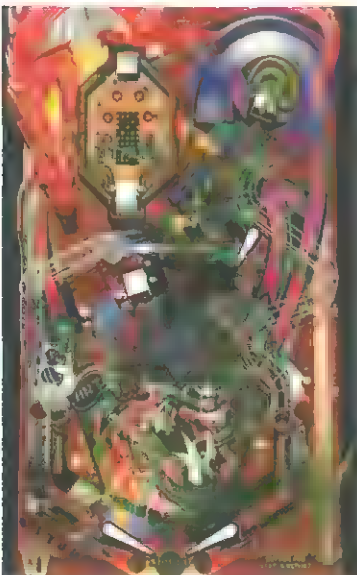
BALLS OF STEEL

van még egy Regular mód, ahol 3 helyett 5 golyót kapunk és több a bónusz, valamint van még egy kezdőknek való Novice mód, ahol olyan sok újrajátszási lehetőséget kapunk, hogy már szinte elrontani nehéz a játékot. Van még egy negyedik mód is, a Tournament – ha rendelkezőnk Internet hozzáféréssel, elindíthatjuk az eredményünket összehasonlítani a világ legjobbjával. Azért, hogy a versenyzőnk egyforma esélyek legyen, ebben a módban nincsenek extra golyók, mindenért csak pontokat lehet vívni.

Nézzük, milyen asztalokkal játszhatunk! A Barbarian egy klasszikus fantasy-förténet a gonosszal viaskodó

is mondhatni, egy kisebb játéktér van a nagyobbban belül. Egyes misszióknál megcsúszhat, hogy maga, a go- a bomba. A Dake Nukem-

automata főhőst gondolom nem kell bemutatni – Duke-nak ismét idegen hűdítőkkel kell leszámolnia. Duke rajongóknak külön élvezeti é a pályá: menet közben az eredeti játéket zenéjét hallhatjuk, az asztalon látható akadályokat és csapdákat is az eredeti tereptárgyakról mintázták (például szerepelnek a ventilátorok vagy a robbanékony gázpalackok), és ami a lényeg: jellegzetes hangján és beszédásával végig Duke kommentálja az eseményeket. A DarkSide pályán is az idegenek a főszereplők, csak itt amolyan bogár-



V.Z.

Ha egy közvéleménykutatáson megpróbálnák kideríteni, ki a legnépszerűbb videójátékhős, valószínűleg Mario neve jönne ki végeredménynek. A Nintendo kabalafigurája szinte egybeforrt az ugribugri mászkálós játékok fogalmával – tegyük hozzá, nem véletlenül, hiszen ezt a játéktípust mondhatni, a Nintendo "találta fel". A platformjátékok harmadik dimenzióba való átköltetésében is a Nintendo játszott a főszerepet: a Mario 64 sokak szerint máig a legjobb 3D-s platformjáték. Ez persze sovány vigasz számunkra, PC-sek számára, hiszen egy átlagos PC nemigen tud mit kezdeni egy N64 kazettával. Egészen mostanáig kellett várni, hogy végre megjelenjen egy "multiformat" hős is ebben a stílusban, aki már nem csak az egyik hardvergyártó óriás érdekelt szolgálja, hanem ugyanúgy a PC-seké mint ahogy a PlayStation tulajdonosoké vagy a Saturnosoké: itt van tehát: megérkezett a hátizsákos kis zöld krokodilus, Croc.

A GOBBOK LEGENDÁJA

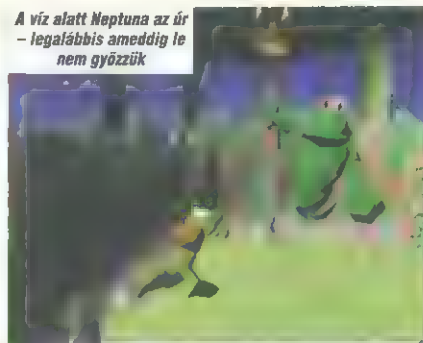
Mariohoz hasonlóan Croc is egy igazi, hamlítatlan mesehős. Kezdődjék hát a mese arról, hogy hogyan került Croc abba

fel az ifjú jövevényt, aki az idő múltával aztán szépen fel is cseperedett. Boldogan éltek egészen addig a napig, ameddig a gonosz Dante báró be nem tette a lábát az országba. Szemtelen kis csatlósai segítségével a báró valamennyi Gobbót elfogatta és börtönbe záratta, a Gobbok királyát pedig a saját játékszerének tette meg. Mielőtt mindez a csúfság megtörtént, a királynak szerencsére sikerült segítségül hívnia egy bűvös madarat, aki kimenekítette Crocot Dante karmai közül, így tehát a Gobbo nemzetiség minden reménye immár csakis hősünkben

A kaland elején még könnyű a Gobbokat megtalálni



A víz alatt Neptuna az úr – legalábbis ameddig le nem győzzük



a gonoszok: a minden hájjal megkent Dante báró mindig valamilyen egyszerű erdei állatot varázsol át a csatlósává. A Croc másik lényeges jellemzője, hogy rengeteg titkos pálya, és bónusz szint van elrejtve, melyek feltárása egészen komoly feladat. A Croc pályáinak rendszere

és biztos kezekre lesz szükség a gombokon.

Az akció menete a klasszikus platformjátékok sémáján alapszik: adva vannak az ellenfelek, amelyeket vagy agyon kell taposni, vagy képen kell törölni Croc farkával, és van egy csomó kincs, amelyeket

CROC

Alig alligator

a kutyaszorítóba, ahonnan majd nekünk kell kivezetnünk! Kicsit vissza kell mennünk az időben egészen Croc születéséig, amikor is szerencsétlen hősünket árvaságra kárhoztatta a gonosz sors. A még egészen

van. Crocra vár a feladat, hogy végigjárja környék négy szigetét, és kiszabadítsa a bebörtönözött Gobbokat.

A JÓL BEVÁLT RECEPT 3D-S KÖNTÖSBEN

Ez a történet persze sokkal élvezetesebb élőben, ugyanis mindez megtekinthető a játék introjában is. Talán éppen ez az, amivel az Argonaut egy kicsit túltett

a Nintendon: a Croc egy könnyen "emészthető" játék, egyszerű és aranyos történettel, klassz kis közjátékokkal. Amikor például a főelleneségekhez elérünk, mindig láthatjuk, hogyan is keletkeztek azok

kísértetiesen emlékezteti az embert a SNES-es Mario- vagy még inkább a Donkey Kong-sorozatra: a pályák ugyanúgy szigeteken helyezkednek el, a szigetek végén ugyanúgy főelleneségekkel kell megvívunk, és a "kötelezően teljesítendő" pályák ugyanúgy még távolról sem jelentik a teljes játékot. Ha egyszerűen csak megkeressük a szintek kijáratait jelző gongokat, s így csak "végigrohanunk" a játékon, bizony a helyszíneknek alig több, mint a felét látjuk. A Crocot a fiatalabb korosztály a rajzfilmszerű karakterei és jelenetei miatt fogja élvezni, az idősebb játékosok pedig azért, mert bár első pillantásra könnyen teljesíthetőek a pályák, a titkok felfedezéséhez gyakorlott,

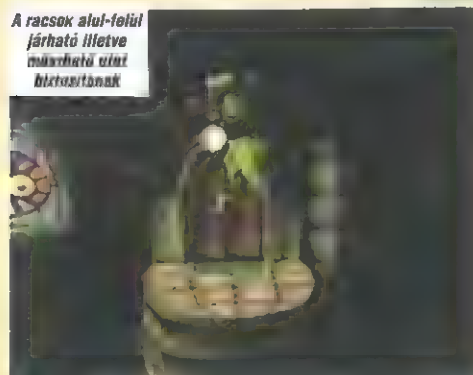
pedig érdekes fel-szedni.

A Sonic-hoz hasonlóan Croc is sérthetetlen mindaddig, amíg nála vannak a kincsei, azaz a drágakövek – a kövek megkeresése tehát létfontosságú. Ha Croc véletlenül nekiütközik Dante egyik csatlósának vagy netán lávába esik, azonnal elejt az összes drágakövet, amik aztán – ha nem szedjük fel őket nyomban – azonnal el is tűnnek. A kövek között mindegyik pályán találhatunk néhány színeset is: az öt színes drágakő a színes kapukat fogja nyitni – ezek a kapuk általában a gongok közelében találhatók, mögöttük pedig legtöbbször újabb kiszabadításra váró Gobbok rejtőznek. A Gobbok felkutatása amúgy a

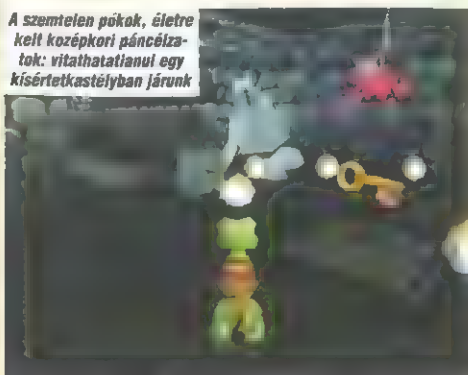


Dante báró egy jelpackkel lép meg az egyik áldozatát

apró Croc kosárban hánykódott egy folyó sodrásában, és így érkezett el az apró kis szőrös lények, a Gobbok birodalmába, akik végül kihalászták. A Gobbok királya nagyon megkedvelte Crocot, és ő maga nevelte



A racskok alul-felül járható illetve műrúthú útnak híztunkitbanak



A szemtelen pókak, életre keltt középkori páncélzatok: vitathatatlanul egy kísértetkastélyban járunk



Ezt az agresszív főkát jobb lesz eltaposni

rendes pályákon sem olyan egyszerű, mert gyakran ketrecekbe zárva találjuk őket, amelyekhez külön kell megkeresnünk a kulcsokat. A Croc-ban is vannak amolyan Mario-féle bónuszládák – ha ezeket szét-törjük, a drágaköveken kívül néha egy-egy szörnök is előkerül belőlük. Mielőtt még törnénk-zúznánk, előbb mindig érdemes alaposan körülnézni (a W

platformokat tehetünk láthatóvá. Felhívnam még a figyelmet a lefedett kutakra hasonlító lejárókra is: ezeknek a tetejét áttörve sötét barlangokba juthatunk le. Az ilyen helyeken gyakran különféle "szerencsejátékokban" hazardírozhatunk, például "Itt a piros, hol a piros"-módjára játszhatunk "Itt a Gobbo, hol a Gobbot". Sajnos azért



akadnak olyan aljátékok is, amelyeket csak egyszer lehet megpróbálni (ilyen például az is, amikor drágakövek potyognak az egyik barlang tetejéből, nekünk pedig a megfelelő irányba mutató gombra taposva egy üstöt kell alájuk irányítanunk). Ha akárcsak egyetlen kő is leesik, már nem kapjuk meg a jutalmunkat.

A TITKOK

A Gobbok kiszabadítása amúgy nem csak szimpla jócselekedet – nagyon is fontos, ha a játékot 100%-ra akarjuk teljesíteni. A már teljesített szintekre bármikor visszamehetünk, így ha netán valahol otthagytunk egy Gobbót, aggodalomra semmi ok. A térképen az adott pálya neve mellett mindig egy szám mutatja, hogy hány Gobbót szabadítottunk már ki – ha ez a számláló nem hatot mutat, akkor bizony oda még érdemes visszatérnünk. Amennyiben egy szigeten belül mind a hat pályán mind a hat Gobbót kiszabadítottuk, a főellenségek pályái után bónusz szintek fognak megnyílni. A bónusz szintek végén egy-egy puzzle darabot gyűjthetünk be, s ezekből a darabokból áll majd össze a legendás ötödik szigethez a kulcs. Összegezve tehát: hiába győzzük le Dantét a negyedik sziget végén, az ötödik szigetet csak akkor fogjuk látni, ha összeszedjük a puzzle-darabokat. Ha egyébként abbahagyjuk a játékot, ne felejtünk el állást menteni (Save), ugyanis a gép nem ment automatikusan. Egyébként érdekesség, hogy a PC-verzióban is meghagyták a kódszavas állástöltést is (Password).

A SZIGETEK

Lévéen egy mesebeli világról szó, a Croc szigetek természetesen nem homi egyszerű szigetek: mindegyik egy-egy eltérő világot jelképez, eltérő teremtményekkel. A Gobbo-szigeten zöldellő réteken bolyonghatunk, a főellenség pedig egyrészt egy felnagyított csirke, másrészt meg egy nehéz-súlyú katicabogár lesz. A második szigeten már a jég dominál, a sziget felénél pedig először egy jétpackes manus akar agyontiporni minket, később pedig egy jól megtermett yeti akar ránk ülni. A sivatagos, vulkános szigetre ugyebár a szárazság jellemző, ám fura módon a vasvillás hal, Neptuna egy akvárium-ban fogad minket. A sziget végén egy élő kaktusz akar minket halálra szurkálni. Dante kastélya persze a leg-agyafúrtabb helyszín, s mellesleg a látványa sem utolsó. (Ahogy például hatalmas fogaskerekeket a helyükre csúsztatva ördögi gépezeteket indítunk be.) A kastélyban először egy bombákat dobáló lufis ember, majd maga, Dante próbálja az utunkat állni. Az ötödik szigetet főnöke egyelőre maradjon meglepetés, bár aki ismeri a Donkey Kong-sorozatot, már sejthet valamit. A főellenségek elintézéséhez természetesen mindenhol más-más taktika szükséges, de általános szabály, hogy vagy ki kell fullasztanunk az ellenfelünket, vagy valamiképpen a saját fegyverét kell ellene fordítanunk.

TÖKÉLETES MÁSOLAT?

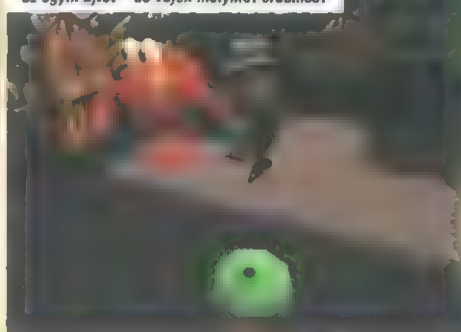
Croc mozgása óhatatlanul Mariót juttatja az ember eszébe: hősünk aprókat lép, de mégis fürgén fut és ugrándozik. Ha agyon akarunk taposni valakit, az ugrás gombját (Space) a levegőben ismételtlen le kell nyomnunk. Croc a farkával is küzdhet, a pofonokat a bal Ctrl-lal oszthatjuk. Ha netán sürgősen menekülnünk kell valahonnan, megfordulni a bal Shifttel lehet. A keskeny platformokon való ugráláshoz nem biztos, hogy az alapbeállításnak tekinthető talajközeli nézet a legalkalmasabb, tehát ha fel akarjuk emelni a kamerát, majd később visszasüllyeszteni, a Q és az A gombokat használjuk. Azt sem szabad elfelejtenünk, hogy Croc a falakra is fel tud mászni (ha van miben megkapaszkodnia) és a rácsos platformokon alulról kapaszkodva, lógva is tud közlekedni. Azt hiszem vitathatatlan, hogy a Croc a jelenlegi legjobb 3D-s platformjáték PC-re – vitathatatlan, hi-

szen "ő" az egyetlen. Szemlátomást egy profi munka: a játék az átlagos PC-ken is frankón elfut, ugyanakkor a 3D-kártyák tulajdonosai is örülhetnek, hiszen gyorsítókártyát használva a játék figuráit és tárgyait gyönyörűen világítják meg a színes fények, minek révén kétségtelenül a PC-verzió a legszebb. Az pedig, hogy a Croc látszólag csak egy pofátlan másolata a Mario64-nek, gondolom nem érdekel senkit, hiszen a lényeg, hogy nagyon jól el lehet lenni vele. Arról egyébként is lehetne filozofálni, hogy ki-kit másolt le, ugyanis az Argonaut még anno '94-ben (a fejlesztésnek egy igen korai stádiumában) pont a Nintendonak ajánlotta fel a Crocot terjesztésre, szóval lehet, hogy néhány vizuális effektust éppen hogy Mario vett kölcsön Croc-

A gépezet hamarosan tisztul!



Pufók barátunkat felpumpálva berobbanthatjuk az egyik ajtót – de vajon melyiket érdemes?

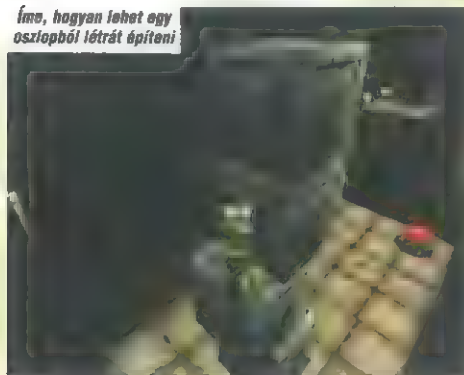


tól. No persze az is megeshet, hogy ez az egész hasonlóság pusztán csak a véletlen műve...

V.Z.

gombot folyamatosan nyomva tartva), nehogy olyan ládát törjünk szét, aminek a tetejéről még tovább lehetne ugrani valahová – ha ezt a hibát elkövetjük, könnyedén elvághatjuk magunk előtt az utat egy behörtönözött Gobbohoz. A szét-törhető ládákon kívül vannak törhetetlen (nyílal jelölt) blokkok is – ezeket csak tologatni lehet. Érdekesek még az itt-ott fellelhető kapcsolók is, aktiválva őket például rejtett

Ime, hogyan lehet egy oszlopból létrát építeni!



CROC

Fox Interactive/Argonaut
http://www.foxinteractive.com

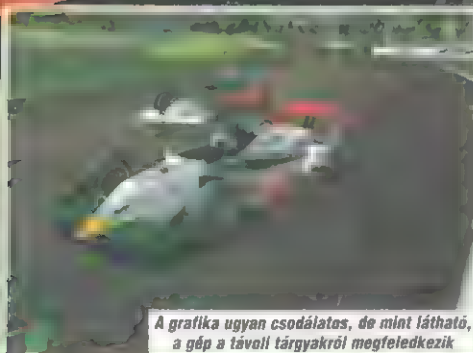
L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P33, 16MB RAM, 2xLD, Win95
Ajánlott: 486, 32MB RAM, 3D-kártya

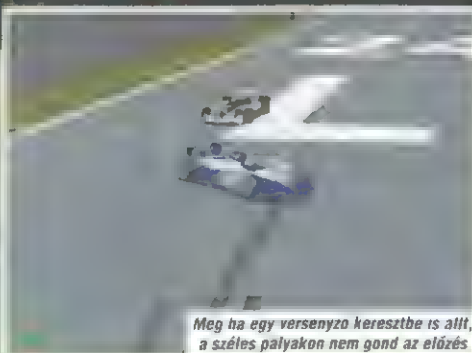
90%

Az ifjú Indy 500 kála

Precision Racing



A grafika ugyan csodálatos, de mint látható, a gép a távoli tárgyakról megelégedezik



Meg ha egy versenyző keresztbe is állt, a széles pályákon nem gond az előzés



Néhány lassabb járgány csak feltartja a mezőnyt

Egy autóverseny a MicroSoft-tól? Első olvasatra nem hangzik túl biztatóan – legalábbis számomra nem, az biztos, hiszen a cég Win95 című "kalandjátékát" még máig sem sikerült végigjátszanom. (Most éppen ott vagyok elakadva, amikor a Word a kurzorbillentyű hatására rendszeresen egy "illegal operation" feliratot küld nekem – a legnagyobb örömemre.) Esetünkben azonban szerencsére semmi okunk nincs az előítéletek: bár az autóversenyek rajongói egyre több és egyre jobb játékok közül válogathatnak, a CART Precision Racing-nek megvan minden esélye arra, hogy sokaknak hamarosan az első számú kedvencévé váljon. Remek grafika, végtelenségig menően realisztikus irányítás, profinak való állítási lehetőségek a valódi minták alapján modellezett gépeken – summázva ennyit kínál a CART Precision Racing. Nézzük akkor mindezt kicsit bővebben!

A GARÁZS

Az Indy Car versenyekről gondolom már mindenki hallott, de ha mégsem, igazi szakbarbár módjára valahogy így fogalmaznám meg a lényegét: Forma 1 amerikai módra. A versenypályák nagyrészt az ameri-

kai kontinensen vannak (négy kivétellel mind az Egyesült Államokban), a versenyautók pedig kizárólag ezekhez a sporteseményekhez felépített egyedi "műalkotások", melyeken mérnökök százai dolgoznak, hogy a legjobb formájukat nyújtsák. A játék segítségével az 1997-es PPG CART Világbajnokságra nevezhetünk be – valamennyi csapat és valamennyi pilóta szerepel a játékban, nekünk csak az a dolgunk, hogy kiválasszuk a kedvencünket. A Drivers menüpontnál 17 csapat 24 pilótája közül jelölhetjük ki, kivel akarunk lenni, és persze mindegyikükről megtudhatunk minden fontosat (Driver Info). Ugyanígy válogathatunk a 17 helyszín közül (Tracks menüpont) és persze informálódhatunk is a pályákról (Track info). A menürendszer nagyon hangulatos, külön figyelmet érdemlő, hogy egy percre sem hallgat el a zene, és mialatt a pályák betöltődnek, azalatt egy rövid ismertetőt hallhatunk az adott helyszínről.

Mint ahogy már említettem, a CART Precision Racingben különös jelentősége van az autók állítható technikai paramétereinek. (A módosítások elvégzéséhez a Garage menüpontot kell használnunk.) Mindegyik pályához – attól függő-

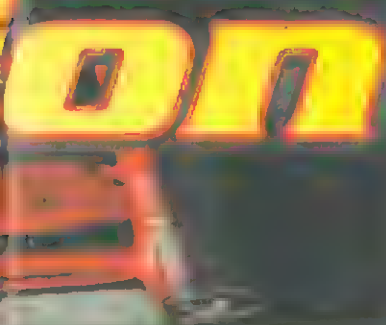
en, hogy gyorsabb vagy lassabb pályáról van-e szó – más-más technikai beállítások tartoznak, de ezek csak hozzávetőlegesen vannak megállapítva, tehát mi még tovább finomíthatunk rajtuk. A technikusunk, akit egy valódi mérnök, Nigel Bennett hangja személyesít meg, hasznos tanácsokkal lát el minket – már amennyiben rákattintunk a kis hangszórókra. Ha komolyan vesszük ezt a technikai dolgot, először is az a teendőnk, hogy néhány teszt-kört megtegyünk (Test Drive). Miután így kitapasztaltuk, mennyire szimpatikus a kocsi viselkedése, visszalépve a garázsba mindössze a Race Engineerre kell kattintanunk, s máris "elmondhatjuk", mi a problémánk az autóval. Különböző kommentárok közül választhatunk (olyan meghatározásokról van szó, mint mondjuk hogy "jól megy az autó, ám egy kicsit túlságosan csúszkál és így túl széles pályára van szüksége"), melyekre reagálva a mérnökünk rögtön meg is teszi a javaslatait. A gép kiírja, hogy a kocsi mely alkatrészein kéne esetleg változtatnunk, s nekünk mindössze csak jóvá kell hagynunk a módosításokat. Ha egyébként valaki úgy érzi, hogy jobban ért ehhez az egészhez, mint Nigel Bennett, nem muszáj megfogadni a tanácsait, az

általános összképen (Overview) kívül ugyanis kikérhetjük részletezve is a kocsi paramétereit, s magunk módosíthatunk rajtuk. Állíthatunk azon, hogy mikor menjünk ki a boksza (Pit Strategy); a kocsinak milyen aerodinamikája legyen (Aerodynamics); milyenek legyenek a váltó fogaskerekeinek az áttételei (Drive Line); milyen gumikat használunk (Tires); a felfüggesztések tulajdonságain is módosíthatunk (Suspension); és végül néhány általánosságon is finomíthatunk, úgy mint a fékek határfokán, az üzemenyagtartály telítettségén, a tükrök látószögén, és (ha szükséges) pakolhatunk ballasztot is a kocsira. Ha mindezekkel megvagyunk, indulhat az igazi verseny!

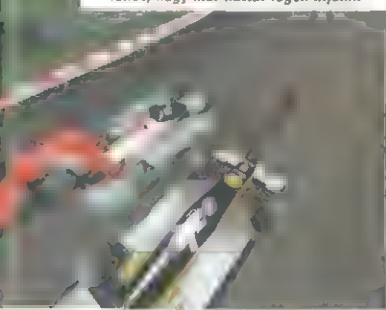
A VERSENYEK

A Races-menüben négy versenytípus jelenik meg. Arra az esetre, ha kifejezetten egy bizonyos pályát akarunk kipróbálni, a Single Race Weekendet kell választanunk, melynél tét nélkül ugyan, de végigmehetünk egy teljes versenyt. Rendesen, ahogy kell, megvan minden: a pén-teki és a szombati gyakorló körök, majd az azokat követő időmérő edzések, és persze maga a vasárnap-i verseny. (A Current Session pont-

ndjai



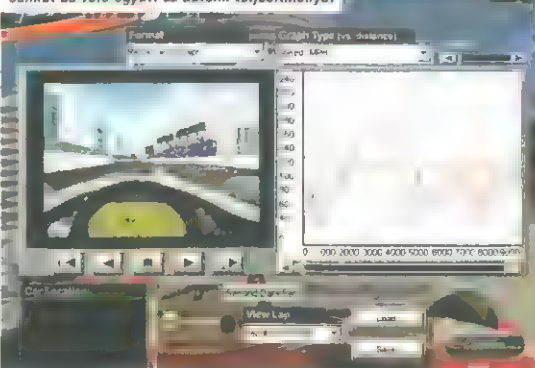
A gumik már füstölnek - ebből a kanyarból lehet, hogy már háttal fogok kijönni



Klassz dolog a kép a képnél megoldás - különösképpen a boksban látványos



A verseny után kiemelhetjük a vezetési stílusunkat és vele együtt az autók teljesítményét



mát. A harmadik pontot, a Test Drive-ot már kitárgyaltuk, tehát marad még egy pont, a Quick Race, ami pedig azt a célt szolgálja, hogy minél hamarabb "a lovak közé csap-hassunk", azaz mindenféle szelektálás nélkül rögtön versenyt kezdhesünk. A versenyek befejeztével természetesen visszajátszásra is van mód (Instant Replay). Ugyanabból a

s ott állíthatunk be olyanokat, hogy például kopjanak-e a gumik vagy sérüljenek-e a kocsik, s még az időjárást (Weather) is befolyásolhatjuk. Nagyon tetszett az az effektus, hogy emberünk a belső nézetből jobbra-balra nézelődik a kanyarokban (Head Panning). Habár a kocsik belső kiképzése valójában nem 3D-s, mint mondjuk a TOCA Touring Carban,

reális, pontosan annyira lehet csak korrigálni a megcsúszásokat, amennyire az elvárható. A megfelelő vezetési stílus elsajátításához nagy segítségünkre vannak a tökéletesen eltalált motorhangok: rövid játék után már a sebességmérőre történő letétekintés nélkül is tökéletesen érzékeljük, hogy momentán mennyivel is tépünk.



Az előttem lévő mintha repülésre akarná használni a terelő szárnyait



AZ "EXTRÁK"

A CART Precision Racing - talán egy Microsoft-termék esetén ezt mondani sem kéne - használja a technika legújabb vívmányait, tehát ráfordulva az Információs sztrádára játszhatunk több játékos módban (Multiplayer) az Interneten keresztül, vagy akár hálózaton is. Ha rákattintunk az Options-menü Graphics pontjára, aktiválhatjuk a 3D-kártyánkat is; a pixelek eltüntetésé után a grafika még szebb lesz, noha a látvány amúgy sem csúnya. A beton klasszul tele van féknyomokkal, az autók szépen beárnyaltak, füstölnek a gumik, és még a tükrök is "működnek". Megvannak a főbb épületek, a lelátók - kár, hogy amikor átváltunk a külső nézetekre, a palánkok takarásából jókora üres szürkeségek bújnak elő, azaz a terep mégsem annyira tökéletes, onyheén szóba is hiányos. Az is elég meglepő, hogy csak úgy át lehet menni a bolyákon, az út menti abroncsokon, sőt még a felvezető kocsin is. Aztán a következő hátulütő a program gépigénye: egy átlagos gépen ahhoz, hogy minden grafikai effektust bekapcsolhassuk, elég hamar le kell vágnunk a horizontot, és 6-8 ellenfélnél nem szabad többet engedélyeznünk. Ráadásul még így sem árt, ha lecsökkentjük a képernyő méretét is. Persze én is tudom a legideálisabb megoldást (új processzort kell vásárolni), csak hát ki bírja ezt anyagilag?

V.Z.





POLIGONFALVA LAKÓI

A legkülönbözőbb lépcsőzetesen vannak megoldva. Hogy világos legyen, mire gondolok: példának okáért fölmegegyünk egy hídra, amelynek a fel- és lehajtója egyaránt 45°-os szöveget zár be mind az úttal, mind a víz testével. Ez a Sim Copter-ben elment, mert ott jobbra repültünk, de hogy ugyanez nagyobb sebességnél milyen hatással van egy négycserekes járműre, azt még egy nő vezető is megtalálhatja. Ez sima domboknál is előfordul, nemcsak az előbb említett hídaknál és feljáróknál. Valószínűleg ez a Sim City városainak szintén lyontól való felépítéséből származhat (ide is konvertálhatók ugyanis a városaink), de igazán megoldhatók volna legalább valami kis lekerekítéssel; annál is inkább, mert van olyan domb a játékban, ami már közelíti a természetes formákhoz. A kanyarok is jól szögeletesek, ezáltal természetesebben hatnak. A játékhoz mellékelik a CD-n a Sim City Urban Renewal Kézikönyvet, amelyen a pályákat szerkeszthetjük, és van egy színes pályatervezője is, mellyel az említett városi pályákat állíthatjuk össze.

A pályákon fölvehetünk többféle építményt: házak, rakókák, fűszár, üzemanyag-tankok, a játék inkább lövöldözés jellegű, mintsem szimulátor, de azért nem mindennapi botlik az ember az úttest közepén nyolc csúszkára vagy "hirtelen javításra" (csavarokulés). Akkor mi a szerepe a játékban a bombázóknak, ami adni-venni-tuningolni lehet?

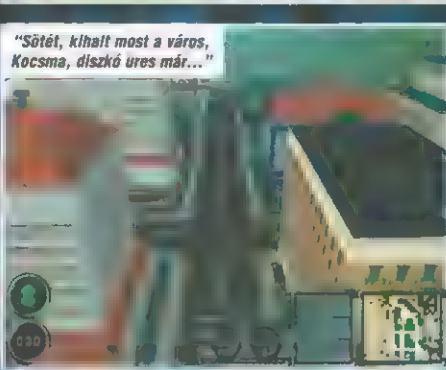
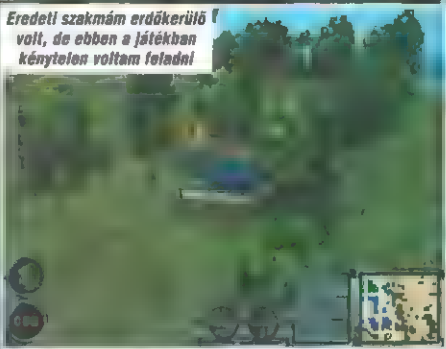
No ez is meger egy misét. Talán ebben vártam a legnagyobb újítást, tudván, hogy a játékok használni fogja a 3D-s gyorsítókártyákat, amelyek segítségével mostanában már valóban fantasztikus látványélményhez jutunk egy PC-n is. A játék grafikája egy az egyben a Sim Copter-t idézi, kissé elmosra a pixelokat. Ez ma már borzasztóan kevés, főleg egy Quake 2, egy UBI F1 vagy egy Wing Commander Prophecy után. Semmi speciális effekt nem látható, ezzel ellenlétben igen érdekes a megvalósítása a különféle tereptárgyaknak. A Carnegie Mellon-nál valahogy folyamatos készletet érzek arra, hogy kipróbáljam, milyen változatok idéz elő a hűtőrendszer egy gyalogos halálát: lapotában. A játékban például teljesen szokványos jelenet, hogy egy túlsúlyos kidolgozott embert (természetesen mind ugyanolyan) megpillantunk egy dombon keresztül (!), amit a városból egy kilométer távolságra (!) Michael Jackson hőskorát idézők hátrafelé mozogva közben előre néz (!). Amúgy sem szeretem az ilyen laza fickókat, noha üssük el! Nem lehet, ugyanis amint a közelébe kerülünk, rögtön tíz méterrel arrébb kerül egy szemmillanás alatt, és ott folytatja az ismétlődő minációját. Elképzelhető, hogy ezzel azt akarták szimbolizálni, hogy az emberek először csúnya dolog, de az akkor mondanék legyen. Vége a játéknak, ha elfitük valakit és őnké a hűtőrendszer. Arról nem beszélve, hogy

szémmivel sem humanusabb tetteket elüldöztetni, ami pedig itt megengedett: elütés után paltan egyet, majd apró szürke háromszögre esik szét...no comment. Az olyan apróságok egy idő után már fel sem tűnnek, hogy egy komplett erdőn keresztülhaladhatunk bármilyen irányváltoztatás nélkül, ugyanis a fák nem úgy csúsznak át mint kés a vajon, sem sérülés, sem elakadás nem hátráltat bennünket. Nem tudom, hogy hogy vagytok vele, de én valahogy nem tudom beleélni magam a Terminator T100-es modelljének szerepébe. Az a "speciális effektus", amikor vízbe hullunk és az azonnali fröcskölő a félcéltis pixelokat, mielőtt egy (h) másodperc alatt elmerülne, pedig egyenesen arra készítetted, hogy a kócsok nérsorában az Industrial Light & Magic emberei után létsassak.

Sok jót a műsortól, ami tudok mondani, de itt legalább vettük a fáradságot, hogy az ötlete a hűtőrendszer belső rajzokat. A kormány farag, a mutatók fel, a lámpák és a színi extra. Az animációk is a közönséget idézik, az autók rangsorolásáról pedig jobb, ha nem beszélünk.

Talán az egyetlen pozitívum, amit a játékok kapcsolatban megemlíthetnek, az a zene. Nekem ugyanis heróim van már attól, hogy a rádióadók és "zene" csatornák mellett a PC-ből is szinte csak a zenei technika dühörög, de itt pl. egy-két igen jó sikerült country szerzeménnyel is találkozhatunk, az egyéb zenei melléklet.

A Streets of Sim City a sorozat ketszékét követi, eddig leggyengébb darabja. A neves stratégia sorozathoz egy semmi gondolkodást nem igénylő, rettentősen hangokkal telezsúdosított szimulátor kap hozzá a felhasználó. Ebben a kategóriában pedig már jó néhány sikerült alkotás született. Az az érzésem, hogy egy elkaptadott, adjunk már ki valamit a SC3000-előtti gondolatból született, de az meg is látszik rajta: Ennyire azért ne nézzék helyenként a vásárlókat! Azt, hogy egyáltalán 60%-ot adtam, a változatosság, és aránylag jól



Eredeti szakmám erdőkerülő volt, de ebben a játékban kénytelen voltam feladni
"Sötét, kihalt most a város, Kocsmá, diszkó üres már..."



A megszerelt és a gyalogos kiroktozottsága - T.J. szavaival élve - "egy esztétikai atomvilág"

STREETS OF SIM CITY

Electronic Arts/Maxis
http://www.ea.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P166, 32MB RAM, 4xCD, Win95,
DirectX kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P200, 64MB RAM, 3D-kártya

Nagyon nagy bukás, remélem az
SC3000 jövel jobb lesz...

60%

Volt idő, amikor hazánk felelős vezetői még arról vitatkoztak, szabad-e a moeskos imperialista videojátékokat beengedni a határon, és ezáltal a játékterméket üzemeltető kizsákmányolók zsebébe juttatni a gyanúltan ifjak uszonára kapott zsebpénzét. A "legvidámabb barakk" azonban csak nem maradhatott videojáték nélkül, így kelleniül ugyan, de néhány "erkölcselen" maszek mégis csak (fél)zöld utat kapott. Ennek az engedékenységnek volt köszönhető, hogy annak idején magunk is kipróbálhattuk a világ első igazi, három dimenziós játékát, a Battlezone-t. Az automata már csak a külsejével is magához csalogatta a játékos, hiszen a botkormány fölött egy vékony résen kellett bekukucskálni – mintha csak egy igazi páncélozott járművet vezetnénk. Amint pedig ott láttunk, az minden képzeletet felülmúlt: egy 3D-s táj tárult elénk, melyen egyszer csak oldalról begördült egy ellenséges tank. Nirtofen megállt, elfordította a tornyát és már tüzelt is – hacsak nem mi pörkültünk oda hamarabb. Bár a tankok és a hegycsúcsok csak egyszerű, zöld vektorokból álltak, mint valami drótvázak, mégis akkor ez a játék kész csodának számított. Ma már nevetségesnek tűnik az egész, de akkoriban állítólag még az amerikai hadsereg harckocsizói is a Battlezone egy módosított változatán gyakoroltak.

Aki azt gondolja, hogy a most megjelent Battlezone-nal ugyanazzal a játékkal játszhat, csak épp '98-as színvonalon, az téved. A program tervezőinek nem az volt a céljuk, hogy ugyanolyan játékot készítsenek, hanem hogy egy ugyanolyan torradalmian új dolgot hozzanak létre. Így született meg az első ún. "first person combat strategy" játék: egy akció és egy stratégiai játék keveréke. Mintha a Quake-et keresztetnénk a Command&Conquerrel. Olyan stratégiai játékok alkottak, ami valódi 3D-s világban játszódik, s melynek mi is aktív résztvevői vagyunk. Szemrevételezhetjük az egységeinket, bejárhatjuk a csatateret, és nem csupán – mint egy is-

technika gyártásai teszi lehetővé. A föld atmoszférájába azonban csak kevés meteorit hullott, így csakhamar elfogynak a készletek. Megkezdődik a naprendszerünk többi bolygójának a meghódítása. (Amikor mi azt hittük, hogy Neil Armstrong elsőként lépett a Holdra, már rég amerikai holdbázisok voltak ott.) Minthogy mindkét nemzet ugyanarra a dologra pályázik, az összetűzés törvénytzerűen bekövetkezik...

Az új Battlezone bizony már nem a régi; csupán a dizájnás főcím őrzi – nosztalgia gyanánt – a zöld vektorokat. A bolygók felszíneit abszolút a tudomány mai állása alapján alakították ki, a tájak csodásak. A Holdon például végeláthatatlan szürkesség fogad minket, a Mars felszínét a Pathfinder által is közvetített, jellegzetes vörös

hadsereget. Egy teljes kis csapatot kontrollálhatunk főbőlel egyveremmel, és persze a kiszolgáló egységekkel. A tankokon kívül vannak kettábu lépegetők, talaj felett lebegő vadászgépek, bombázók, stb. Összesen harminc jármű szerepel a játékban, köztük a régi Battlezone valamennyi ellensége. A játékmenet nagyon hasonló a Command&Conquer fele real time stratégiákhoz, tehát először a megfelelő helyen le kell telepednünk, aztán meg kell kezdenünk a termelést, és csak utána jöhetnek a hadmozdulatok. Tiberium helyett itt most a bio-metál lesz az az anyag, amit gyűjtenünk kell – a bio-metál egyrészt meteorok nyomán került a bolygók felszínére, másrészt a háború nyomán maradó roncsok között lehet találni. A házi-

Egy játékos mód (Single) immárakor rögtön eldönthetjük, hogy az amcsikkal, vagy a ruszikkal akarunk lenni. Ha a jó fiúkat (azaz a cowbojokat) választjuk, a 18 kődetés kicsit könnyebb lesz, például eleinte csak egyszerűen meg kell védekeznünk egy-egy hulladékgyűjtő autót. A szovjetek oldalán harcolva viszont jóval koményebbnek kell lennünk, hiszen nagyobb agresszív akciókat kell sikerre vinnünk.

Mint ahogy azt már említettem, a játékban mindvégig egy embert irányítunk. Ez annyit jelent, hogy végig ott vagyunk a terepen, és miközben a parancsokat osztogatjuk és a termelést felügyeljük, még a saját bőrünkre is vigyáznunk kell. Képletesen szólva ez majdnem olyan, mintha két

Orosz gépek próbálják elpusztítani a szállítmányaimat



Ez a szovjet lépegető már nem menekülhet



Ben szovjet katonák és a földalatti feladatok ostromolja



ten – a távoli mennyből osztogatjuk a parancsokat.

A csaták színhelyei a Naprendszerünk bolygói szolgálnak, úgy mint a Hold, a Mars, vagy a Vénusz. A konfliktusok megteremtéséhez az alkotók a már lefutott hidegháborús ellentétet élesztették fel: a történet szerint a Bering-szorosra hullott 1952-es meteoritzapó anyagát tanulmányozva mind a szovjet, mind az amerikai tudósok egy úgynevezett bio-metál anyagot fedeztek fel. Az idegen eredetű anyag roppant értékes, ugyanis igen fejlett hadi-

kőzet alkotja, az leről felállítható éghető helyett a hatalmas Jupiter táru elénk, a Jupiter másik holdját, az Európát pedig teljes mértékben fehér jég borítja. A domborzat látványa pazar: a dombok egyáltalán nem szögletesek vagy természetellenesek és – akár az Interstate 76-ban – a bejárható terep rendkívül nagy. Amennyiben 3D-kártyával is rendelkezünk, a textúrák teljesen simák, de még kártya nélkül is szép a grafika, és még elég gyors is.

A Battlezone-ban már nem csupán egy játékot kell irányítanunk, hanem egy egész

sunknak voltaképpen a hulladékfeldolgozó üzemünket (Recycler) kell tekintenünk: ez a leglényegesebb objektum, hiszen az összes bio-metált ebben a szerkezetben dolgozzuk fel. A nyersanyagok kívül a feldolgozóknak energiára is szüksége van, ezért az üzem csak gejzir fölött lehet lerakni. A bio-metál természetesen nem megy magától a feldolgozóhelyre; a begyűjtéséhez hulladékgyűjtő kocsikat kell építenünk (Scavenger), amelyek porszívó módjára szívják fel a roncsokat és a meteoritokat.

számítógépen játszánk egyszerre: a bal kezünkkel mondjuk Quake-eznék, a jobb pedig Command&Conquerezni. Hogy ne zavarodjunk bele ebbe a kettős feladatba, a programozók maximálisan átlátható irányítás kialakítására törekedtek.

Az egérrel forgathatjuk a hajó testét (illetve gyalog a fejünket), a bal gombokkal lövünk, a jobb gombokkal pedig a fegyverek közül válogathatunk. A W-vel mehetünk

Erre felé kissé veszélyes gyalogolni, inkább gyorsan beszállok ebbe a hajóba

A megbízható orosz szerkezet szorgalmasan gyűjti a nyersanyagot

Heves tüzharc alakul ki a transzportok körül

nunk. Felülnézetből persze könnyebb lenne eldönteni, hogy veszélyes-e esetleg honnan hová lehet az erőinket átcsoportosítani, ám így, hogy mi is ott vagyunk a terepen, mindent a fejünkben kell tartanunk. Ráadásul a hadműveletek nem is olyan egyszerűek – sokszor rádió, menet közben kapjuk az utasításokat, szóval az angol nyelv ismerete nélkülözhetetlen. Azt ajánlom, mindenképp

a gyakorló küldetésekkel kezdjük (Combat Exercises), melyeknél nyugodt körülmények között sajátíthatjuk el a hajó irányítását, az ágyúk elhelyezését, a gyűjtőmunka megindítását és az eszközök gyártását.

Mielőtt befejezném a mondanivalómat, röviden ecsegtelném a magánvéleményem. Kétségtelenül na-

gyon érdekes ötlet volt a stratégiákat a saját maguk teremtetten szituációkba helyezni, ám úgy érzem, hogy az események közben tartása egy átlagos játékos képességeit némileg meghaladja. Bármennyire is egyszerű és könnyen megszokható a kezelőfelület, ha egyszer csak a rövid hatótávolságú radarra és a memóriánkra támaszkodhatunk, roppant nehéz átlátni és tudatosan irányítani egy komplex hadműve-

Időgen civilizáció a Marson? Ezt nem árt kivizsgálni...

Hiába a földrengető thumpor – az épület biztosan áll a talpán

Csak egy lövés, és nyakamon az egész orosz vadászflootta

gyorsan, a Q-val lassabban, és az S-sel kapcsolhatunk rükkverbe. Az E-vel ugrathatunk, a D-vel és az A-val pedig jobbra és balra oldalazhatunk. Ha netán gyalog akarjuk folytatni az utat, a M-l nyomjuk le – bár az egy szál távcsüves puskával nem sok esélyünk van a túlélésre. A járművekbe való beszálláshoz nem kell billentyű, csak az lényeges, hogy az adott géphez legyen pilótája, azaz a földön tartózkodjon. Előfordulhat, hogy eltévedünk; ilyenkor váltsuk át a radar kijelzőjét a térképre, vagyis nyomjunk egy CapsLockot. Ha elfelejtettük, mi a küldetés lényege, az O-t használhatjuk. Nos, mindezek persze csak saját személyiunkre vonatkoztak – a többieknek rádió kell elmondanunk a teendőiket. Ha a közelünkben van, akiről keresünk, a legegyszerűbb, ha rávisszük a célkeresztet, és egy Space-t nyomunk – ezzel már ki is választottuk, s csak a megfelelő utasítás billentyűjét kell lenyomnunk. Ha nem ismerünk fel egy egységet, az I-vel kérhetünk róla infót. Más a helyzet azonban a távolabb lévő egységekkel. A játéktér bal felső sarkán láthatjuk a kommunikációs panelt, erről olvashatjuk le, hogy melyik billentyűvel kihez tudunk szólni. A kilenc számbillentyű segítségével valamennyi katonánkat elérhetjük. Az egyes szám mellett az Offenses felirat olvasható, azaz a támadásra való meche-

ket/tankokat szólíthatjuk vele. A kettes számmal ugyanezt tehetjük a védelmezésre szánt egységeinkkel. A hárommal a területi eszközeinkre vonatkozóan adhatunk utasításokat, a négyessel pedig a lerakott (N hüllentyű) kamerák képét nézhetjük meg. Az ötszám talán a legfontosabb, ezzel a hulladékfeldolgozó érhető el. Komolyabb fegyverek előállításához később építhetünk gyárakat is (a 6-os gombbal lehet majd elérni). Pajzsfeljavító csomagokat és rakétákat is elő lehet állítani, ha már van fegyvergyárunk (7-es gomb). Amennyiben aktív már a constructor felirat, a 8-as gomb lenyomásával különféle építkezésekbe kezdhetünk; többek között a folyamatos löserutánpótló egységről (Supply) gondoskodhatunk, vagy műholdas megfigyelést hozhatunk létre (Communication Tower). Végül ha már van műholdunk, megvizsgálhatjuk a terepet távolról is (9-es gomb). A felsorolt gyárat, fegyvergyárat és "építészeti" a hulladékfeldolgozókat lehet előállítani. Az eszközök gyártásának egyrészt a nyersanyagkészletünk, másrészt a személyi állományunk szab határt, melyek mennyiségét a Scrap és a Pilot feliratú kijelzők mutatják.

Miután lenyomtuk a megfelelő egység számát, a billentyűk jelentése megváltozik. Attól függően, hogy kit vagy mit választottunk ki, különböző parancsokat

adhatunk. A támadó egységek pilótáinak például a következőket mondhatjuk: kövess, menj a navigációs ponthoz, veddél föl (csak ha gyalog vagyunk), menj javítani, menj municióért, vadássz, kövess szorosan, védekezz, vidd a járgányt a feldolgozóba. Ez utóbbi parancsra akkor lehet szükség, ha éppen nincs se hulladékgyűjtőnk, sem elegendő anyagunk, hogy gyártssunk egyet. Az utasítások közben (ha meggondolnánk magunkat) a Tabbal lepkegethetünk vissza, a Space-hoz pedig – hogy egyszerűbb legyen a dolgunk – mindig a leginkább egyszerű parancs rendelődik hozzá. Például ha csak a kopar felszínre mutatunk, a "menj az adott ponthoz" utasítás, de ha egy ellenséges járműre bökünk rá, akkor a támadás parancs.

A játékban tehát minden apró részletre nekünk kell figyelnünk, ami nem kis feladat. Magunknak kell megterveznünk a bázisunkat, majd az összes automata ágyút nekünk kell a stratégiai fontosságú pontokon elhelyeznünk, a támadó egységeket is nekünk kell útba indítanunk, és még a könnyen sebezhető hulladékgyűjtőknek is védelmet kell biztosíta-

ni, és mindemellett még szervesen részt is venni benne. A Battlezone egy nagyon jó és nagyon szép játék, ám tartok tőle, hogy csak kevés embernek lesz türelme hozzá. Persze az is meg lehet, hogy csak vészmadarat játszok egy nagyszerű játéknak, szóval azt javaslom, mindenképpen próbáljátok ki!

V.Z.

CHICKEN RUMOR

Activision

<http://www.activision.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Működés: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 32-kártya

88%

"Nincs új a nap alatt!" – ez a banális kis köz-hely keringett kicsiny agyamban, amint először becsúsztatam a Steel Panthers III-at a CD-meghajtóba. Mivel a leendő játék demója már vagy fél éve hozzáférhető volt az Interneten, körülbelül tudtam, hogy mire számíthatok. Nem sok jóra... A játék első része úgy '94 tájékán jelenhetett meg, az SSI/Mindscape páros sajátos üzleti stratégiájának köszönhetően nagyjából a hasonló témájú és kategóriájú Panzer Generallal egyetemben. (Rögtön kiadtak saját maguknak egy konkurenciát is...) Habár a kategória azonos volt (körökre osztott stratégia, amelyben a II. világháború hadszínterein szerezhettünk hadvezéri babérokat magunknak), a két játék filozófiája merőben eltért egymástól: míg a PG-ban hadseregeket és frontokat irányítottunk, addig az SP-ben zászlóalj-, maximum ezredszintű csatározások folytak. Ennek megfelelően az utóbbiban jóval kisebbek voltak az időbeni ugrások, például a lengyelországi hadjárat vagy 5-6 csatából állt. Mindkét játékban játszhattunk karriert,



ránézésre azonnal felismerhették a különböző típusokat.

Mint az nemrégiben kiderült, a PG 2. része jelentős fejlődésen ment keresztül az elődéhez képest – ami viszont nem igazán volt elmondható a Modern Battles című alatt mint-

hoz szükséges pontot sem kaptuk meg, nem-hogy fejlesztésre gondolhattunk volna.

... és akkor megjött a 3. rész, amitől a víz kivált.

Amíg csak hallottam róla, az alcím (Brigade Command 1939-1999) elég ígéretesnek hang-



A légtérben szünyegok, Szuhajok, meg mindenféle repülő tárgy – de Sötét SAM bácsik már várják a hivatalos vendégeket

szító csapatokat, amelyek csak az adott küldetésben fognak harcolni (nyilván ők mennek majd a hűsdarálókba). Némi eltérés az előző két részhöz képest, hogy nemcsak a saját- és a support csapatokat irányítjuk a scenariókban, hanem még plusz csapatokat is kapunk a pa-

STEEL PANTHERS BRIGADE COMMAND: 1939

amelyben csapatainknak folyamatosan növekedett a tapasztalata, és az időközben kifejlesztett típusokkal folyamatosan modernizálhattuk őket. A PG-ban sikeresen működve akár újra is írhattuk a történelmet, az SP viszont a sirba kergette a karrieristákat: ugyan sikeresebb védelmi akciók után módot adott az ellentámadásra, de hiába vertem agyon a németekkel a szövetségeseiket Bengházánál, Tobrukánál, El Alameinnél és a Kasserine-hágónál – mégis partra szálltak a pófátlanok Sziciliában... (hogy csinálták?) A grafikai megrálsítás viszont mindkét programban kiváló volt: a téma iránt egy kicsit is érdeklődők már

egy egy éve megjelent Steel Panthers II-ről. Ennél mindössze annyi történt, hogy míg az engine gyakorlatilag változatlan maradt, kicserélték az egységek fotóit és grafikáit, és a helyszínt átvitték a II. világháború utáni nagyobb összecsapásokra (Korea, Vietnam, arab-izraeli háborúk, stb.). Ez mondjuk sokkal inkább volt tekinthető egy mission disknek, mint egy továbbfejlesztett játéknak, bár a campaignekbe sikerült beépíteni egy "bónusz" szolgáltatást, ami az elsőben még nem volt: a 3-4. összecsapásra a játék rendszerint kifulladt, mert "legjobbjaik szépen elbúlitának a hosszú háré alatt", de a regenerálásuk-

ROZSDÁSODÓ ACÉLP

zott. Hú de best, összelinkeltek vagy 3-400 scenariót, amiben sorony zsoldosként végigharcolhatom az utóbbi fél évszázadot, Lengyelországtól Irakig! (Ei is vermetem volna vele egy fél évről...) Ezzel szemben a kész termék egy Moldova-könyv motívát juttatta az eszembe: "Beleeszmindent, mint Mari néni a tökösmákos rétesbe". Úgy a scenariók, mint a campaignek az első két részből vannak tudományos módszerrel (értsd: használat) összeválogatva. A sajátos időrend szerint felsorolt scenariók között egymás mellett mosolyog Guderian meuse-i átkelése különböző vietnami hadműveletekkel és az Őszi-háborúval. A bőség eme zavaró nekem már kicsit zavaró volt, szóval rögtön fejest is ugrottam a campaignekbe, amelyekben az szintén változatlan, hogy az itt összelinkelt scenariókat – a PG-tól eltérően – nem lehet önállóan játszani. A kezdet kezdetén az ember kap egy bizonyos összeget, amiből összeállíthatja szerény kis csapatát. Ezek fognak fejlődni az egyes összecsapásokban (már amennyiben el nem haláloznak közben, mert akkor új parancsnok kerül a csapat élére és a kezdő paraméterek állnak vissza), míg az egyes küldetésekhez kapott support pontokból vásárolhatunk kiegészítő

FRANCO
noksa-
gunk alá. Azt
nem tudjuk előre,
hogy milyeneket és milyen létszámban – kár is lenne, akkor esetleg lehetne elképzelés, hogy a support pontokból milyeneket vegyünk... Na mindegy. A campaignek pont ugyanolyan vegyesválogott képet mutatnak, mint a scenariók: van itt minden Sztálingrádtól kezdve Vietnámig, sőt, a fikciók hível játszhatnak NATO kontra Varsói Szerződést is 1988-ban, vagy egy újabb arab-izraeli háborút 2000-ban.



Egy nagyobb szíriai turistacsoport, érkezett látogatni a Golan-fennsíkra. Kicsit ugyan fennakadtak az aknamezőn, de azért úgy látom, hogy terveim füstbe mennek...

Bemelegítésnek kezdtem mondjuk Sztálingráddal – arra mindig is király voltam. Gondoltam lezavaram 1-2 nap alatt... Ehhez képest majd' egy hétig nyüstittem, és annyira jutottam, hogy a harmadik küldetésig vergődtem el, viszont a vulgáris szókészletem hihetetlenül kitágult. Most vagy én vagyok hót bÉna, vagy megint előjött az előző részek azon betegsége, hogy a védelemben levő fél összehasonlíthatatlanul előnyösebb pozícióban van. Ez még talán logikus is lenne – na de nem ENNYIRE, mint itt! Az még hagyján, hogy a kezdőpozíciók megadása után (Deploy) az összes gyalogsági és tüzérségi egységet a gép automatikusan beássa (az első rész még csak külön parancsra csinálta) és mivel a védekező fél már eleve fedezékben (városban, aknamező mögött, stb.) van, a gyalogosok is roppant erőseké válnak – ráadásul van egy (illetve egy alkalomra négy!) Molotov-köktél nevű csodafegyverük, amiből hirtelen God Mode-ban kezdenek játszani. Ezzel ugyanis 80-90% találati valószínűséggel támadják a

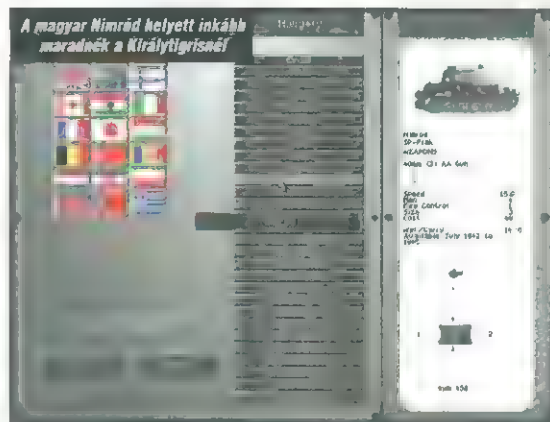
fogja állítani a csapatait. Elméletileg tehát ezen az alapon meg lehetne tanulni a pályákat, de itt belép az a tényező, ahogy a győzelmet számolja a masina: az elsődleges cél az, hogy a zászlókkal jelölt kulcsfontosságú pozíciókat adott időre elfoglaljuk, a másodlagos pedig természetesen az, hogy közben minél kisebb saját veszteség mellett minél nagyobbát okozunk az ellenfélnek. A gond csak az, hogy most már azt is NAGYON figyelembe veszi a gép, hogy ezeket a pozíciókat a védekező fél meddig tudja tartani, ergo: ha fejfel megyünk a falnak, akkor akkora veszteségeket szenvedünk, hogy nem tudjuk a következő hadműveletre pótolni őket, vagy teljesen elfogy az erőnk már ebben; ha pedig óvatoskodunk, vagy nem tudjuk időre elfoglalni az összes célt, vagy olyan kevés pontot kapunk, hogy nem tudjuk regenerálni/fejleszteni a saját csapatokat és a következő küldetésre nem tudunk megfelelő támogató erőt összeszedni. Ennek lett az a következménye, hogy hiába kezdtem vagy ötször újra minden küldetést, egyszerűen képtelen voltam túljutni a harmadik scenarión.

Na jó, gondoltam, akkor játszok Market-Gardent. "A híd túl messze van" című filmből/könyvből mindenki tudhatja, hogy itt a szövetségesek nagy ügyesen fedoztak egy könnyű fegyverzetű ejtőernyős hadosztályt két SS páncéloshadosztályra, és sok sikert kívántak nekik a támadáshoz. Gondoltam, a játékban csak ér már valami sikerélmény – én leszek a németekkel és most én játszom azt a buta masinával, amit ő csinált velem Sztálingrádnál. Háhá. Gondoltam én. A szerzők viszont más-képp gondolták, mert ugyan lehet a campaign elején választani nemzetiséget, és csodaszép Királytigriseket vásárolni – de ettől függetlenül a britek szerepét akarta játszani velem a program. Ismertetném a hadrendet az első küldetésben: az A-jelű parancsnoki csoport (HQ) brit gyalogság, a saját csapatok valamint a kisegítő német páncélgránátosok és Tigris harcokcsik, pluszba pedig kaptam hozzájuk még néhány Sherman és Churchill tankot, meg angol 25 fontos tábori tüzérséget és a masina kiírta, hogy az első küldetés River Crossing, Germany vs. Germany... Yikes! Most ki kivel van?! Meglehet, hogy az ilyen "internacionalista" haderőt a szerzők variációs lehetőségnek gondolták – én inkább hülyeségnek definiálnám.

Bánatomban felvonultam a Golan-fennsíkra, hogy az Iszlám Szent Háborúját megállítsam 2000-ben. Ha az izraeliekkel játszok (mint a program is javasolja), akkor biztos, hogy az arab-izraeli háborúk szokásos forgatókönyve alapján eleinte védekezni kell. Nonna, majd itt megmutatom! Veszek pár Merkava tankot, meg egy zsák páncélelhárító gyalogságot, beásom őket a dombtetőkre, azt pőpő verem minden rohamot! Gondoltam én. Már a szíriai tüzérségi előkészítésnél elkezdtem csuklani: van valami Urgan nevű szervezetűjük (unlimited ammo cheat), ami szabályszerűen lebontotta a hegyet, ahova bevackoltam magam, az egységeim (már ami megmaradt) pedig sikoltva menekültek hátrafelé... A próféta (meg a szerzők) szakállát viszont akkor kezdtem el emlegetni, amikor megjelentek a szíriai

T-72-esek olyan számban, hogy alig fértek el a képernyőn, és a hatodik körre lezavartak a dombjaimról...

Ennyit a hadjáratokban szerzett "élményeimről", most térjünk rá azokra a "fejlesztésekre", amit az engine-en elkövettek a t. szerzők (mert-hogy törtétek ilyenek is). Kezdjük rögtön a grafikai modulal, amiben egyetlen változtatás történt: nemnemnem, nem kell attól tartani, hogy 1024*768-as true color terepet csináltak volna (pedig az nem ártott volna) – nem, azt cserélték ki, ami nekem a legjobban tetszett az első részben: az egységek grafikáját. Általában érdekel a haditechnika, és bohó ifjúkorom üres perceit különféle makettek pingálgatásával töltöttem, így vannak elképzeléseim róla, hogy hogy néz ki egy Sturmgeschütz III és egy Marder II rohamlőveg között – na, ez is egy olyan dolog, ami-ben különbözök az SP III grafikusaitól (szerintük ugyanis ugyanolyanok). Nem értem, hogy ha egyszer már tökéletesen megcsinálták az első részben, akkor mostanra miért kellett lebutítani?! Gondolom azért, hogy minél szebben felpakolhassák rájuk az egység létszámát (ami csak gyalogságnál értendő személyben, a többi egységénél a típusra vonatkozik). Ez tényleg hasznos info, de mivel szakasz méretű csapatokról van szó, annyira azért nem lényeges. De menjünk csak tovább. Az egységnek roppant fontos tulajdonsága ugyebár a tapasztalat és a morál, valamint a parancsnok képességei. A gyalogosokon kívül ezt az első részben a legénység (Crew) hordozta: ha mondjuk egy tankot kilőttek vagy megrongáltak, akkor a legénység túlélhetette a csapást – kiugrottak a tankból, és ijedten menekültek hátrafelé. Viszont le lehetett őket csillapítani, nem kellett újrakezdeni a fejlesztésüket, sőt, néha vissza lehetett zavarni őket az elhagyott járműhöz vagy ágyúhoz, és újra fel lehetett venni velük a harcot (ami teljesen logikus is). Most erről szó sincs: nincs Crew. Ugyancsak eltűnt a járművek sörülése. Ha az első részben egy tank komoly, de nem halálos találatot kapott, a fegyverei közül amottalódott egy vagy több – ez most szintén eltűnt, mert vagy az összes fegyver működőképes, vagy a csapat az örök vadászmezőkre távozott. (Nem tévesztendő össze ez azzal, amikor a rögzített toronyban levő rohamlőveg ágyúja nem tud gyalogos egységre tüzelni). Ugyancsak kimaradt a mozgásképtelenség (Immobilized): az első részben egy páncélost oldalba támadva egy gyalogos egységgel



mozgásképtelenné tehetjük, mint ahogy folyóátkelésnél is megfenekletthetnek páncélosaink – most maximum fakesztréket gyártunk, ha egy gyaloggal bátran nekirontunk egy tanknak. Fontos jellemzője volt egy-egy járműnek, hogy mely részen milyen erős a páncélzata – legalábbis az első részben, mert ott a program figyelte, hogy honnan támadták meg a járművet, azaz melyik része fordult a lövés felé. (Súnyin a háta mögé osonva így lehetett gyalogos egységekkel likvidálni az egyébként elpusztíthatatlan T-34/85 és KV-1 tankokat.) A páncélzat jellemzői ugyan most is megvannak, csak már nincs szükség rájuk: amíg löszere van, addig az egység ügyis mindenképpen szembefordul a mellé lépő csapat-tal – vagyis ezzel a módszerrel már nem lehet taktikázni.

Ha valaki az eddigiek alapján azt gondolná, hogy nekem nem tetszik a játék, az téved, ugyanis a Steel Panthers egyike a legjobb stratégiai játékoknak. Hihetetlen mennyiségű változatos egységek, végtelen kombinációs lehetőség, szakaszonként illetve nagyobb alegységekben mozgatható egységek, izgalmas és hosszú játékmenet, egyszerű kezelés – csakhogy ami jó volt a játékban, az benne volt a négy évvel ezelőtti első részben is! (Ami egyébként most is kaphatna vagy 85%-ot tőlem.) Az alapvető probléma az, hogy ha egyszer már jól megírtak egy majdnem tökéletes elképzelésre alapuló játékot, akkor miért dolgoznak az SSI-nál azon, hogy szisztematikusan elrontsák?! Miért írnak tökéletesen megnyerhetetlen scenaríókat hozzá? Meg egyébként is: miért kell ennyire erőltetni egy ilyen régi engine-t – nem lenne egyszerűbb egy újat gyártani, ami egy kicsit is kihasználja a modern gépek lehetőségeit? Isten óvjon bennünket a IV résztől!

CoVboy

Dicső seregim erőszakos
felrobbantását hajtottam végre
Sztálingrád kultúrájában



melléjük lépő páncélosokat... Az eredmény természetesen az, hogy óvatlan hadvezérek-nél villámgyorsan páncélostemetővé válik a csatatér. Egyébként az óvatos hadvezérek-nél is, de azok már Deploynál kimentik a játékot, és így bármikor újrakezdehetik az egységet, ugyanis a gépi intelligencia (ha egyáltalán lehet itt ilyesmiről beszélni) még mindig tök sötét: abszolút nem érdekli, hogy hogyan állítjuk fel a csapatainkat, melyik száron van a nagyobb erő – ő MINDIG ugyanoda

Mindscape/SSI
<http://www.ssionline.com>

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

Minimum: 486DX66, 16MB RAM, 2xCD,
DOS 6.22
Ajánlott: 90-kompatibilis hangkártya

73%

Az egyik legrégebbi játék, ami az ősi EGA-videokártyák adottságait PC-n kihasználta, az a Mah Jongg volt. Ifjúságom bohó perceiben hónapokat töltöttem vele a munkahelyemen (hol másutt?), hogy 65.535 tábláját szép szisztematikusan végignyűstöljem, és megállapítsam, hogy melyik játszható, és melyik nem (illetve azon mennyi lehet a legjobb eredmény). Az első 250-300 pályáig jutottam, mikor feltűnt a főnökeimnek, hogy én kizárólag egyetlen tevékenységet folytatok azon a helyen, melynek haszna számukra viszonylag csekély – így nem tudtam befejezni az összes pályát. A világ szegényebb lett egy teljes listával, én meg gazdagabb egy játékelménnel és egy munkakönyvvvel.

Legközelebb akkor botlottam bele a játékba, amikor rákényszerültem a Windows nevű közteher

A harmadik (tízus) találkozásom a múlt hetén volt a játékkal, amikor az Activision Shanghai Dynasty játékába kékantattam bele. A névből, a dobozon díszelgő kacskaringós kínai írásjelből, és az intro elején bólogató sárkányból ugyan egy újabb Mortal-klónról képztem gyanakodni, amelyben bájos fiúk és lányok verik egymást nagy rudakkal – ehhez képest roppant kellemes volt a meglepetés, amikor elismert, guibá rendezett és meglepetés volt a képernyőn. Később volt keményes a meglepetés, amikor kiderült, hogy vagy egy évtizede tévesben élek, és az annyira komált logikák ték neve nem is Mah Jongg, hanem Shanghai.

Ha valaki esetleg nem ismeri a játé-

egy, hogy melyiket milyen pártban szedjük le – szóval a pálya elrendezésétől függően több-kevesebb kombinatív készség is szükséges lehet.

Na, most ezt már hátra magyaráztam, szóval nyilván teljesen érthetetlen – a gyakorlatban azonban pontegyszerű az egész. Akarsak a többi, tuta donképpen egyszerű játék (mint pl. a sakk, maiom, stb.), megkérlek, hogy a egyszerűsége is, hiszen gyakorlatilag végtelen kombinációs lehetőségeket nyújt. Jellemzőségei miatt szinte kímálja magát a számítógépes megvalósítás, amit a szerzők a lehető legtokeletesen módon hajtottak végre. A "Kilenc Kínai Dominó Készlet" és "Zenehat elrendezés" kiválaszthatunk. A játékok három csoportra van-

ték bonyolítását hivatott elvégezni: a hagyományos, piramis alakú elrendezéshez képest mondjuk a lórugás némes bájjával hat mondjuk például a nindza rendszer. A pályákat a számítógép generálja, de egy külön opcióban lehet figyelmeztetni rá a masinát, hogy mindig végigjátszható pályát gyártson. Van még jónéhány felhasználóbarát funkció is; visszaléphetünk, a Help-ikkal a játék mutat egy feltevéseges párt, jobb kattintással megkapjuk a dominó leírását, stb.

A CD-n a Shanghaion kívül megtalálható az igazi Mah Jongg játék is. Ezt a több játékos által, akár multiplayerben is játszható dolgot legjobban talán az általunk ismert dominó és rómi Shanghaios keverékéhez tudnám hasonlítani, amelyben a játékosoknak különböző figurákat és sorozatokat kell gyűjteni. Mivel ebből egy nagyobb rakás is van, továbbá a kézikönyv legnagyobb része en-

DOMINÓ ELMÉLET

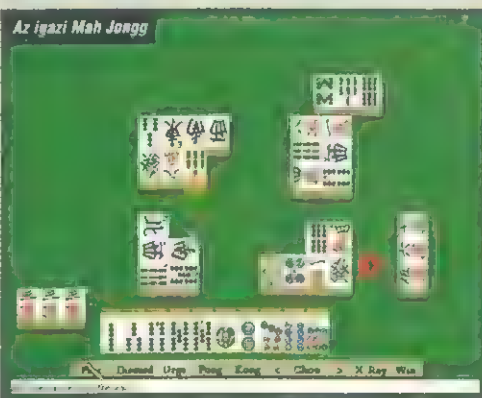
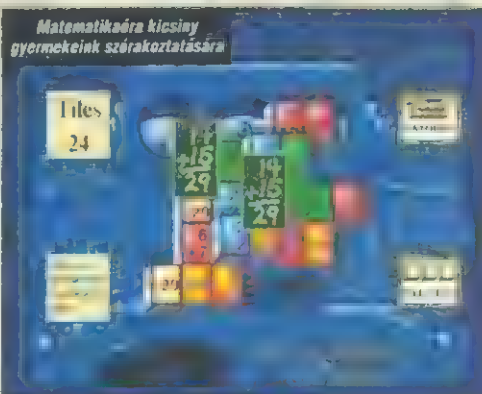
SHANGHAI

D Y N A S T Y

használatára, melyben természetesen rögtön a Games-könyvtárát vettem szemügyre, és ott mosolygott Solitaire néven. Igaz, hogy nem a jó öreg kínai kockákkal (Eszaki Szél, Tavasz, meg ilyenek), hanem valami ronda ákombákomokkal – de azért mégiscsak a derék Mah Jongg volt!



kot, annak röviden ismertetném a szabályait: adva van 36 különböző figurával jelölt dominó, van minden figurából négy darab, és ez a 144 dominó valamilyen séma alapján egy 3-4-5 szintből álló gúla alá van rendezve. A játék célja az, hogy a dominókat a figurájuk szerint párosítva szépen le-szedeges-sük és el-tűntessük a gúlát. Elszedni olyan dominókat lehet, amelyeket nem blokkol mindkét oldaláról egy másik dominó, illetve részben nem fed, ha egy szinttel feljebb van. Van azonban egy apró bökkenő is: mint azt már minden matematikailag zseni kiszámolhatta, minden figurából két pár van, viszont abszolút nem mind-



nek a szabályaival foglalkozik, ennek boncolgatásától most inkább eltekintenek. A Shanghai Dynasty klasszikus példája annak, hogy nem kell 266-os MMX és 8 Megás 3D-kártya ahhoz, hogy jó játékot csináljanak. Igaz, hogy csak 640*480-ban fut, de a grafikai megvalósítás és a dominó leszedését kísérő kis animációk tökéletesek, az aláfestő keleti zenéről már nem is beszélve. Ez az a játék, amit mindenkinek és minden időre csak ajánlani tudok, bár – mint a bevezetőből is kiderült – elsősorban a munkahelyen eltöltendő keserves órák kellemes eltöltésére a legtokeletesebb.

CoVboy

Activision/QuickSilver
http://www.activision.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: 386, 15MB RAM, EGA, VGA
www.activision.com

94%

Interstate '76

NITRO PACK

Ha egy kicsit is szereted a '70-es éveket (az akkori divatot, az akkori autókat, és a koraibeli disco zenét), akkor az Interstate '76 gondolom már reges-régen ott van a gyűjteményedben – ellenkező esetben sürgősen pótdol a hiányosságod! Ha azonban számodra semmit nem jelent ez az időszak, úgy próbáld ki ezt a játékot, és garantálom, utána meg fogod szeretni! Már lassan egy éve, hogy tavaly május-

leg meg kell vedelmeznünk másokat. Tulajdonképpen ez a felsorolás már tartalmazta is a küldetések összes típusát, de ennek ellenére ne-hogy azt higgye valaki, hogy akár csak egy kicsit is unalmassá válik az egész. Erről szó sincs, hiszen az eseményeket mindig valamilyen izgalmas sztori kapcsolja össze, akár egy amerikai sorozatban. Belemérülve a történetekbe már nem is annyira egy autós játékkal,

hanem sokkal inkább egy kalandjátékkal játszunk. Az Interstate '76-ban annak idején csupán egyetlen apró hibát véltem felfedezni: a durva textúrákat a tájon. Az Activision azonban hamarosan ezt a csorbát is kiköszörülte, hiszen kiadta az Interstate '76 Gold-ot, ami már feljavított grafikát, és 3D-kártya támogatást is tartalmazott. A nemrégiben megjelent kiegészítő,

az *Nitro Pack* enged nekünk betekintést, amikor Grove (az Interstate '76 lothóse) nővére még élt. Taurus, a hosszú hajú néger és Skeeter, a gya-gyás szerelő akkoriban még Jade-dal alkotott triót, háromjuk közül választhatunk tehát, kivét akarnak menni egy-egy küldetést. A Scenarios menüpontnál 20 új küldetés indulhatunk (plusz még egy gyakorló pályán), amelyek 1973-76-os időintervallumban játszódnak. A helyszínek nem kronológiai sorrendben következnek, sokkal inkább olyan missziókról van szó, mint a régi játék különálló küldetéseit. Nem is kötelező a kiválasztott szereplő saját autójával menni,

ezzel azonban ehhez lesz ép borrel meguszunk a haramiak... Epp hogy megszabadulunk az egyik bandától – akik szinte totálkáros-sá lötték közben a hocsinkat – és maris jön is a következő csoport... A rendes küldetéseken kívül több mint 20 új multiplayer pályát is találhatunk a CD-n, melyeket játszhatunk hálón vagy modemen keresztül, de akár egyedül is, amennyiben az Instant Melee opcióval a számítógépet választjuk ellenfélnek.

A grafika – főleg ha egy 3D-kártyával nyomulunk – döbbenetes, az autók hihetetlenül élet-hűen rugóznak és fordulnak, rajtuk az árnyékok teljesen valóságnak tűnnek. A belső nézetből nagyon állat, hogy körbe lehet nézni, így – ha nincs már más fegyverünk – a leeresztett ablakon keresztül egy pisztollyal is lövöl-dözhetünk. Mindezekkel azonban csak ismétlem önmagamot, hiszen már az eredeti játék is tökéletes volt. Aki esetleg nem boldogul az irányítással, vagy további infókra vágyik, bátran lapozza fel a tavaly májusi számunkat.

V.Z.



Ezt a táblát komolyan gondolták?

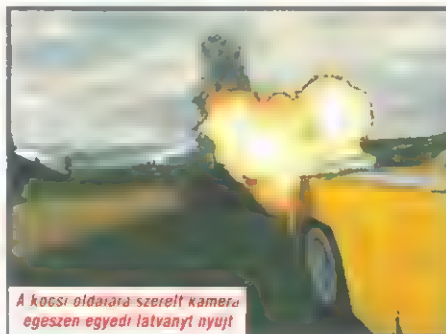
ban volt alkalmam egy felettébb lelkes ismer-tetőt kanyarintani erről a játékról, és a lelke-sedésem – mint látható – azóta is változatlan. Bár naponta jelennek meg újabb és egyre jobb játékok, még mindig úgy vélem: az Intersta-te '76-nál nem akad jobb autós játék.

Nihetetlen hangulata van ennek az anyagnak: pár órára mindenki beleképzelheti magát a ma-gányos amerikai hős szerepébe, aki csak azért cirkál a fegyverekkel felspezített járgányával az új-mexikói sivatagban, hogy a rendet és az igazságot szolgálja a minden hájjal megkent gengszterekkel és a semmirekellő autós ban-dákkal szemben. A '70-es évek Amerikája per-sze egy kicsit gyászosabban van lefestve, mint amilyen az valójában volt: burjánzik az erőszak, amivel már csak amolyan Mad Maxes stílusban lehet szembeszállni. Nincs mese: fel kell fogat-ni a gépgyűköt és egyéb hathatós fegyvereket a kocsi karosszériájára, és irtani kell a férges-sét! Küldetéseket kapunk, melyek során útta-lan utakon kell áthajtanunk, sokszor halálos mélységek fölött átvágnunk, autós üldözése-ken, leszámolásokon kell részt vennünk, eset-



Egyesek nem akarják, hogy a tartálykocsi célba érjen

a Nitro Pack is ismét egy tökéletes munka: tö-kéletes, hiszen nem kényszeríti rá az egyszeri játékos, hogy megvegye az előző részt (mivel anélkül is elindul), ám garantáltan kedvet csi-nál hozzá. A Nitro Pack nem a folytatása az ere-deti játéknak, hanem éppen ellenkezőleg: abba



A kocsi oldalára szerelt kamera egészen egyedi látványt nyújt

bármilyen járgányt, például most már mentőautót vagy egy böhöm tartálykocsit is választhatunk. (Több új autó is van.) Érdekes, hogy már nemcsak a siva-tagban akad dol-gunk, hanem például havas tájon is lesz-nek küldetések, a te-rep tehát némileg változatosabb. A kül-detések ismét na-gyon szórakoztatóak, a CD-n lenyomott du-mák ezúttal is hatal-

masak. Jade első pályája például félkomoly stí-lusban kezdődik: versenyeznek Taurusszal a kö-vetkező benzinkútig, s e közben egyfolytában ugratják egymást – Taurus javaslatára a vesz-tes fogja kitakarítani Skeeter furgonját. A kül-detéseken amúgy most is meg fogunk izadni,

INTERSTATE '76 NITRO PACK
Activision
<http://www.activision.com>

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

Minimum: PC9, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: PC9, 32MB RAM, 3D-kártya

94%

vesebb pont, hanem esetleg kemény pontlevonás is jár(hat). Nem könnyű ezzel a programmal hibátlanul "repkedni". Gyorsan szembesülünk azzal az igazsággal, hogy a legprofibb számítógép-repülő tudásunk is kevés akkor, amikor a valóságához egyszer csak hirtelen, nagyságrendekkel kerülünk közelebb. Az is igaz viszont, hogy aki egy ilyen programon "átgyúri" magát, egyre közelebb jut ahhoz a szinthez, amellyel talán az "utcaról betévedő" már a profi Hornet-szimulátor kezelőszemélyzetét is el tudná kápráztatni. (Nem arról írtam, hogy a Blue Angels kötelékében tudósok azonnal villantani!) Remélhetőleg a cikk mellé a képek közé, az eredeti F/A-18 műszerfalának képét is be tudom suvasztani, mert azt látva válik nyilvánvalóvá, hogy mily magasságokba is emelkedett a program, a realitást illetően. További példával alátámasztva előbbi állításom növekszik, pl. a talán legalapvetőbb műveletet, a felszállást. A műszerfal baloldali megjelenítőjén célszerű figyelni az "Engine page" üzemmódban dolgozó DDI adatait. Amennyiben nem ezt látunk a képernyőn, nyomjuk le az "E" billentyűt. Nem kevesebb, mint 2x13 adat nyújt tájékoztatást a hajtómű- és üzemanyag-rendszer tökéletes (netán tökéletlen) működé-

sről. A következő lépésben indítsuk be, a két darab F404-GE-400 típusú utánégetős hajtóművet. A hajtómű indítása a "+" billentyűvel történik. Az Engine Page-on figyelendő értékek: RPM: 60-67%, FF: 3000-6000 PPN és az EGT: 400-550 Celsius fok. Amennyiben hajtóművünk a megfelelő paramétereket felvéve pörög, úgy a repülőgépink generátorai automatikusan elkezdik tölteni a fedélzeti akkumulátorokat is. Renekvívi lényeges momentum, a repülőgép rendszereinek korábbi, problémamentes működésének érdekében. Shift-"G"-vel felvesszük a kapcsolatot a földi irányítással. (Gurulási engedélyt kérünk.) A sikeres kapcsolatteremtés után, akár meg is kezdhettük a taxizást. Ez a művelet egy repülőtérre nem azt jelenti, hogy egy bérreltel póztörít elvitetjük magunkat A-ből B-be, hanem a gurulótákon történő manőverezést (pl. a hangártól, a felszállópálya elejéig) nevezi a szakzsargon taxizásnak. Több óvatossággal kezdjük növelni a hajtómű teljesítményét, és amikor megmozdulni alattunk a madár, az oldalkormány-pedálokkal kormányozva az orrfutó kerekét, a keréktákok (Space ball.) és a gázkar finom "játékával" a sárga vonalat követve kigurulunk a felszállópálya elejéig. Természetesen a sebességünket (10-15 csomó) végig figyelemmel kísérjük a HUD-on, nehogy a szálguldozásnak szántás, vagy (bukfenc) vetés legyen a vége. Ha már a HUD szövege korrek: gurulás közben a magasságmérő közelében az "WWS" rendszer normál, HI. "HI" módjára történő visszajelzés látható. A gép guruló sebességének függvényében a (nose wheel steering) automatikus rendszer is vigyáz a pilótára. 20 csomó felett ("HI" üzemmód) lecsökken

nal előtti megállás nagyon lényeges! (Alkalmam volt részt venni egyszer egy furihgyi "üzemeltetgetésen". Nagyon érdekesnek találtam, hogy az autóbusz, amivel az irányító toronyhoz szállítottak bennünket, megállt a guruló út előtt, és mielőtt áthaladt volna rajta, rádióon engedélyt kért erre a toronytól.) Mivel megkaptuk a felszállási engedélyt, gürdülhetünk ki a felszállópálya középvonalára.

szokott programoknál. A valószínűség nem csak abban nyilvánul meg, hogy az apró, művek által elhanyagolhatónak tűnő részletek itt esetleg sorsdöntő jelentőséggel bírnak. A tökéletes hanghatásokhoz, műszerfalhoz, külső nézeti képekhez, remek hangulatú küldetések is tartoznak, melyek együttese olyan magasságokba emeli illúziókat, hogy a tesztelés jelenlegi szakaszában, a legrosszabb szándék-

Éjszakai műszak az anyahajón



Szerintem már észrevettétek, hogy itt valami lopakodik – csak most már késő



kal sem tudtam a programról negatív előjelű észrevételt tenni. Képzeltetheti rangsorban tehát, lennének hajlenem, hogy az F/A-18 Hornet lett a "number one". A debogé legfeljebb fokára puszta a CD-n található program is felverekedte volna magát, de örömmel számolhatok be arról,

Újabb megállás, parkoló fék behúzása, majd a gázkar fokozatos előre nyomása az utánégetős első – hatodik fokozatig. Közben az Engine page-on figyelemmel követem a "NOZZLE POSITION" visszajelzéseit. A hat fokozatot tízesével fogja jelezni, 10-50-ig. Ha mindent rendben találtunk, engedjük fel a főköt, és élvezhetjük a katapultálásra készülő gyorsulást. 150 csomós sebességgel nem érdemes a botot rángatni, utána viszont a gép arra, már lágyan emelkedés mellett 210 csomós sebességnél a lufiműveket húzzuk be ("G"). A leggyorsabb manőveron felülkerekedve, már "csak" a levegőben kell tudni maradnunk. Ebben a törekvésünkben remek támogatónak találunk az Auto-Pilot "személyében". A robotpilótának is, ettől az általánosan szimulátorokban megszokottaktól, jóval több üzemmódja van. Az Advanced auto-pilot módban ATTH (Altitude Hold), WSEL (Heading Select), BALT (Barometric Altitude Hold), RALT (Radar Altitude Hold), CPL (Couple), ILS Coupling, ACLS Coupling, és NAVAIDS funkciók segítik a kényelmesebb repülést. A különböző üzemmódok részletes kifárgyalására sajnos nincs lehetőség, tényleg csak annak szemlélődéséről érintem az egyes részterületeket, hogy érzékeltessom az olvasóval, mennyire összetettebb, részletgazdagabb, és egyáltalán valóság hűbb az F/A-18 Korea, az eddig meg-

hogy a dobozban található járulékos kiegészítők is (Command Keyboard Reference, és Pilot's Operating Handbook) méltó társbérlet a CD-nek. A hűvösti lócsalópónzokat – tiszta lelkiismerettel javasolhatom – érdemes az F/A-18 Koreára költöztetni!

Széchényi János

A látvány egyszerre szép és tolemelő – leszámítva azt az esetet, ha Koreai vagy iraki állampolgár a szemlélő



séről. A következő lépésben indítsuk be, a két darab F404-GE-400 típusú utánégetős hajtóművet. A hajtómű indítása a "+" billentyűvel történik. Az Engine Page-on figyelendő értékek: RPM: 60-67%, FF: 3000-6000 PPN és az EGT: 400-550 Celsius fok. Amennyiben hajtóművünk a megfelelő paramétereket felvéve pörög, úgy a repülőgépink generátorai auto-

az orrfutó kitérítetősége, kizárva az esetleges túlkormányzásból eredő, és balesetveszélyes vezető hibázási lehetőségeket. A gurulóút végén, a felfestett vonal előtt meg kell állnunk! Shift-"T"-vel rádiózunk egyet a toronnyal. Ha valakit nem az előírás szerint végzünk, törölhetik a felszállási engedélyünket, esetleg kigurulunk egy éppen leszálló gép elé/ála. A vo-

EMPIRE GRAPHIC SIMULATIONS
 Empire/Graphic Simulations
<http://www.empire.co.uk>

**LÁTVÁNYOSSÁG
 JÁTSZHATÓSÁG
 SZAVATOSSÁG
 ZENE BONA**

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, Win95
 Ajánlott: P133, 32MB RAM, Win95-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

92%

Talán hat éves lehettem, amikor télen elmentünk kirándulni azzal a feltett szándékkal, hogy megtanulok síelni. Természetesen a huszadik esés után feladtuk a reményt, így maradtam inkább a mazsola szánkósok között. A síeléssel azóta sem próbálkoztam, viszont nagy örömmel kaparintottam meg a Ski Racinget, hiszen már évek óta nem jelent meg rendes sí szimuláció PC-re.

HEGYEK URAI

Kétségtelen, hogy a program az eddigi leg-

many), Vail (Colorado), Whistler (British Columbia), Val d'Isère (France).

A különféle versenyszámok lényegeit nem részletezem, mivel arra ott van Picabo Street, aki mindent részletesen elmesél, amennyiben óhajtjuk. Egyébként rengeteg hasznos tippet osztogat még az arra részurulóknak, mesél a különféle "figurákról", és a program helpjébe is szorult néhány oldalnyi jótanács.

Külön említésre méltó a Skier Setup, melyben saját figuránkat szerelhetjük fel. Azon kívül, hogy az öltözéken és a szponzoron változtathatunk, még tízhúsz lábbeli és léc is a rendelkezésünkre áll. Ezek mind valós típusok, tehát fényképet és néhány mondatos jellemzést is

grafika nagyon szép lett, de szerintem pár dolgon javíthatnak volna még. Például néhány tereptárgy csak későn vagy egyáltalán nem jelenik meg, ami elég idegesítő tud lenni, ha az éppen a pálya közepén álló fa. Persze ott van a térkép is, ami jelzi az akadályt, csak 80 Mph-nál kinek van kedve azt nézegetni? Vagy ott van a hó, aminek textúrája mindig ugyanaz, akár "püderre", akár jegesre állítjuk. Egyébként nagyon tetszett, hogy az utóbbiaknál másképp serceg a léc alatt a hó. Nagyon hasznosnak találtam, hogy a még hátra lévő kapuk fölött nyílik jelzik azokat. Ez egyes pályákon nélkülözhetetlen, mivel sok kaput egy-egy domb mögött "rejtettek el". A hangokkal nagyon meg voltam elégedve, minden kis szurko-

A finish. Itt már semmi sem állhat az utamba.



lasztani, de túl sok értelmét ennek nem láttam. Itt a játékot le is menthetjük, amit aztán a "VCR"-ben nézhetünk meg újra.

AZ ÖSSZEKÉP

A néhány kisebb hiba ellenére nagyon tetszett a program, végül is minden megvolt benne, ami

SKI RACING

Lefelele a lejtőn!

szébb sí szimulátor, amivel valaha is találkoztam, bár ez annak is köszönhető, hogy egy ideig nagyon elhanyagolták ezt a témát. Sajnos az azzal is jár, hogy maximális látvány mellett még egy komolyabb Pentium is megizzad, így erősen

találhatunk rájuk. Érdemes ezeken átrágnunk magunkat, mivel a léceket ver-

senytípusonként kell beállítani (pl. más léceket kell használni downhillhez, mint slalomhoz). A pályákról is részletes leírásokat lehet olvasni néhány fotóval, de aki ezekről bővebben akar hallani, az ellátogathat ezeknek a web-oldalaira is. Mint azt már említettem, a

lőtábor mellett hallani lehet az éjzenést (vagy éppen röhögést), az ugratóknál emberünk nagyokat kurjongat, és az időjárás beállításaitól függően még a szélfúvást is hallhatjuk. Egyébként a Train with Picabo menüpontnál az előbb említett hölgygel gyakorolhatunk, aki ilyenkor szinte minden mozdulatunkat kommentálja. A célba érés után mindig visszanezhetjük a menetet, ilyenkor az alap hat kamerán kívül még lehet egy "forgó" nézetet is vá-

kollekt. A zenét aláfestés nem rossz, sokat dobott a hangulaton. Az élesebb fordulóknaál kegyetlenül fel lehet kenődni a korlátra, ezért ajánlatos a "fék" használata (az mondjuk nehezen fért a fejembe, hogy akár milyen kis szögben ériük a korlátot, a vége mindig egy triplaszaltó). A kapukat ajánlatos szabályosan venni, mert amennyiben túlhaladnánk azokon, azonnal diszkvalifikálnak!

minket. Mindent összevetve nagyon hangulatos és szép a játék, nem kevésbé élethű is, úgyhogy bátran ajánlom mindenkinek. Ja, és aki nek van Internet hozzáférése, feltétlenül látogasson el a következő címre: www.sierra.com/titles/ski

Gulyás P.

...kivéve a zászlót tartó aprócska állvány. Hiába, született tehetség vagyok!



ajánlott egy 3D-kártya. Az irányítással nem lesz sok probléma, a kurzorgombok mellett még két-három gombot fogunk gyakran használni. Ezen kívül a kameraállások között a Tabbal lehet váltogatni, a grafikán pedig az F2-F12 gombokkal tudunk állítani.

A mókának háromféleképpen kezdhetünk neki: Indíthatunk egy gyors játékot (Ski Now), vagy magányos farkasként vágunk neki egy idénynek vagy versenynek (Single Player), esetleg humán partnerrel próbálunk szerencsét (Multiplayer). A játékban öt féle versenyszámban bizonyíthatjuk tudásunkat, nevezetesen a Downhillben, a Super G-ben, a Giant Slalomban, a Slalomban, és végül az AI Around-ban, amely magában foglalja az előbbieket. Helyszínek hat pályát választhatunk, ezek a következők: Aspen (Colorado), Mt. Bachelor (Oregon), Garmisch (Ger-



Sierra

<http://www.sierra.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Alkalmazott: P166, 32MB RAM, 3D-kompatibilis hangkártya

85%

Mint hogy a bogarasabb "bogarológusokon" kívül általában nem sokan rajonganak a rovarokért, őszintén szólva nem tudom mennyien lehetnek, akik csillapíthatatlan vágyat éreznek arra, hogy meglovagolhassanak egy óriási izettűlábú. A GT Interactive-nek viszont úgy tűnik, szíliárd meggyőződése, hogy sokakat foglalkoztat az a gondolat – persze az is lehet, hogy a cég alkotói válságban szenvedő koponyái már nem tudtak mit kitalálni.

A BugRiders sztorija egy elég furcsa, középkori fantasy műlőben játszódik. Mint ahogy arról a totszetős introból értesülők: egy versenyen fogunk részt venni, ahol az Entymion birodalom trónja a tét. Elég furamódja ez az új uralkodó megválasztásának, de még furcsább maga a verseny: a lebegő bójákkal határolt pályákon a résztvevők hatalmas izettűlábúak hátán lovagolnak, ostromozzák a "jóságokat", és mindeközben varázslatokkal próbálják az ellenfeleiket a nyeregéből kitaszítani. Az eseményre a birodalom színe mindegyik náclójából akadnak jelentkezők, a karakterválasztékban tehát találhatunk hercegnőt, papnót, lovagot, parasztot, de még holtából feltámadt, gonosz udvari bolondot is. A versenyzők képességei főként attól függenek, milyen "partipával" érkeztek. A lovasok egyéniségének megfelelően többek között van itt halálfejes lepke, méh, szitakötő, moszkító, vagy imádottunkunk, a bűvös. A versenyek a birodalom út tar-

jelenti a fentebb említett "lovagi tornát". A bajnokság versenyein az első három helyről lemaradók automatikusan kiemelték – számunkra minden egyes kudarc egy életünkbe kerül (a hátraból). Az első, könnyű pályán még nem használhatunk fegyvereket. Ha sikeresen továbbjutunk, mindegyik pályán lehet használni fegyvereket.

Bogaras lóverseny

BUGRIDERS



Erdei tutam, papírfak között



Jöttünk legalább fellobogózták a környéket

terében kerülnek megrendezésre – mindegyik helyszínen három különböző nehézségű pálya van kialakítva. Az első helyszín Nessel, ahol hullámszó tenger mentén folyik a verseny. Másodjára Boraslába megyünk, ahol sűrű erdő lombkoronái alatt fogunk repkedni, a harmadik tartományban, Danubusban pedig egy mocsárvilágba érkezünk. Tannusban kanyonokban, sziklák között, bányákban keresztül kell navigálnunk, végül Amadorban pedig buja dzsungelben csaphatunk oda "lovunknak". A versenysorozat utolsó futamát a kastélyban rendezik meg.

Amennyiben új játékot indítunk (New Game), három lehetőség közül választhatunk, közülük a Campaign

módtó vonása, hogy nem lehet többé a gázba taposni – misztikus élő állat hátán lovagolunk, csak egyetlen módon növelhetjük a sebességet: az ostorral (Space). Ostromozni viszont nem lehet végtelenségig: ha jobboldalt a bogarunk kijelzője ártomány pirosra, a járműnk bizony megmakacsolja magát. Rádásul az ostor mellett rovarunkat az ellenfelek is idegesítik. A másik fontos momentum a fegyverek használata,

amelyekből két fajta is van (bal Alt és Ctrl). Egyre erősebb fegyvereket a megfelelő gyűrűn állapítva kaphatunk, s ugyanígy érhetjük el, hogy az időlimt is állandóan kitöltsjön. A gyűrűk hatásfoka és az ellenfelek tudása attól függ, milyen nehézségi fokozatot választottunk.

A játék indító menüjéből multi-player játékot is választhatunk, tehát modemem vagy hálózaton keresztül többen is lehet versenyezni.

Az az igazság, hogy ha már a BugRiders alkotói egy ilyen pihentető ötlettel álltak elő, igazán többet adhatunk volna a gyakorlati megvalósításra. Sajnos a játék grafikája – annak ellenére, hogy bekapcsolhatjuk a 3D-kártyánkat – nem mondható korszakalkotónak; némelyik pálya egészen potós, némelyik viszont egyszerűen csapnivaló. A fák például nevérségesek – mintha papírból vágták volna ki őket. A játszhatósággal még ennél is súlyosabbak a problémák, egyes pályákon (például a kanyonban) csak úgy találomra nyomkodjuk az irányokat, olyan váratlanul jönnek a kanyarok, és olyan kevésbé belátható a terep. A tempó túl gyors, a bogarak túl hirtelen fordulnak, a két nézet közül a távolabbi pedig nem tűnődik el annyira, hogy többet látnánk előre – tulajdonképpen fülösleges is. Egyedül az Enigma-stílusú zenéket tudtam

Ekkora forgalmi dugót már csak egy flaska Chemotax oldhat meg



pozitívan értékelni – hogy azért valami szerepet is mondjak a játékról. Csak sajnálni tudom azokat, akik ezért a programért pénzt adnak ki, bár valószínűleg nem tudom mi készteti őket erre, hiszen még a játék doboza is roppant igénytelen: a fehér alapon a kék BugRiders logo igazán "nagyon impresszív".

V.Z.

Ez akár egy lovagi torna díszlete is lehetne



bugriders
 GT Interactive/n-Space
<http://www.gtgames.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
 J Á T S Z H A T Ó S Á G
 S Z A V A T O S S Á G
 Z E N E B O N A

Minimum: R133, 16MB RAM, 4xCD, Win95
 Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

52%

Már megint Murphy! Körülbék köszönhetjük ismét Tex Murphys, a laza stílusú, bourbon szagú magánnyomozót. Az picivel több egy mezei kalandjáték sorozatánál. Hangulata, stílusa egyéni, s ma már minden jóra való, megszállott kalandornak ugyanazt jelenti a Ritz motel: nosztalgia, elmerengés, ha meglátnak egy bourbon whiskys üveget. Az 1930-as évek magánnyomozóinak mintájára írajított detektív történetek különös, olykor rejtélyes hangulatot árasztanak a 2040-es években, San Franciscóban.

Akik nem ismerik az előző részeket, azok hunyják le szemüket, huppanjanak bele képzeletbeli időgépünkbe és röpjünk el 2043-ba. A 2030-as évek derekán atomháború pusztított a Földön, most ezen utaznak keresztül. A háború utáni mérleg: tömegtelen rom és halott, s a ráadás az állandó háttérugárzás. A lakosság többsége elpusztult, de a népességre igaz a nagy számok törvénye: a katasztrófa után is marad jócskán túlélő. A lakosság jelentős része immáris a sugárzásra, ők elhagyták a régi várost és Új Friscóba költöztek. A többiek – akiket csak mutánsként emlegetnek – a régiben maradnak. Az egészséges társadalom kirekeszti őket, de éppen eiegen vannak ahhoz, hogy államot alkossanak az államban. Murphy is közöttük él. Bár ő nem mutáns, de cseppet sem vonzza Új San Francisco világa. Inkább marad a régi városban, jó a kapcsolata a mutánsokkal, s valahogy elforgatja alkalmi munkákból. Ha úgy érzi bever egy üveg bourbont és megpróbálja jól érezni magát.

Haladjon ön is a korral, játsszon 3D gyorsítóval! (kkm)



Nemrég még itt dolgozott Clar. Aztán ruletkezett... (oroszt)



kalauzolja el az embert. Bemutatja, hogyan lett a világ-megváltó eszméket dédelgető, nyitott és optimista Texből cinikus, minden hajjal megkent detektív. Tex a Pandora-ügy után összejött Chelsea-rel, s az egyéves évfordulójukat ünneplik. Ennek keretében meséli el Tex karrierje (?) kezdetét, első komoly ügyét és élete legnagyobb baklövését, amikor feleségül vette Salviát.

Most értem el oda, hogy szépítgetés nélkül írni kell a történetről. Kiméletlen leszek. Nem állíthatom, hogy feltétlenül nekem van igazam, mert előfordulhat, hogy valakinek az Overseer lesz a legkedvesebb kalandjáték-

32 MB-os 200MMX-en, ami még nem ócskavas. 1994 decemberében még a következőt írtam: "Előre nyugtatom a kedélyeket: az Access alkotói tudnak programozni, hála Istennek nem Windows alatt írt, s így nem kell Pentium egy évezretes játékhoz." Ebből mára semmi sem igaz. Az Access programozói kiválasztották a ma kapható leggyorsabb hardvert, és arra fejlesztették az engine-t (PII 233 AGP-s gépet ajánlanak...). Ez minden, csak nem szakertelen. A Windows-ról nem is beszélve... Csupán egy-két Don Quijote fejleszt ma már DOS alá programot.

A 3Dfx tulajdonosoknak nem tudok mit mondani: az

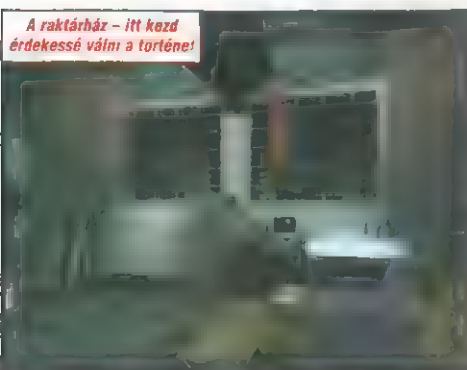
Access nem tesz említést a 3Dfx kártyákról, így csak remélni lehet, hogy a program használja, ha van. Egyébként a pixelelmosás bekapcsolható kézzel is, ha valaki átírja a tex.ini fájlt. (RasterMode=0 és a Bilinear=1). A már említett konfiguráción (4MB-os Virge kártyával) egy kisebb szobában sikerült elérnem a 2.1-es képkocka/másodperces sebességet. Király!

Igy átlagos konfigurációval megáldott rajongók nem kapnak sokkal jobb minőséget, de lassabb sebességet igen – mindezt gyors Pentiumon. Abba bele se merek gondolni, mit művelhet a program egy Pentium 90-en (állítólag az a minimum...)

TEX MURPHY

EGY KIS VISSZATEKINTÉS

A Tex Murphy-sorozatnak ez már az ötödik darabja. Az első a Mean Streets volt még a hőskorban, még C-64-esen próbálkoztam vele zöldágra vergődni, még a Maniac Mansion és Zak McKracken előtt. A következő epizódot nagyt feljött, apró videobejátások tarkították, s a szereplők beszáltak. A címe Martian Memorandum,



A raktárház – itt kezd érdekessé válni a történet!

akiknek már 6-7 éve van PC-jük, azok még emlékezhetnek rá. Az igazi siker 1994 végén született: megjelent az Under a Killing Moon, amely akkor egészen fantasztikus anyagnak számított. Szabad 3D mozgás, SVGA grafika, teljes képnyomó videók. Akkoriban ez féltelmes, elképzelhetetlen csúcstechnika volt. Grafikus engine-je díjat is nyert, valamint elnyerte Az év kalandjátéka megítései címet. A Pandora Directive 1996-ban jelent meg, amelyben az engine nem sokat változott, csak egy új történettel találkozunk régi kintőben. A piacon azonban így is megálta a helyét, nemigen akad vetélytársa az elmúlt két év során sem. A története fergetegesen jóra és borzasztó hosszú sikerredett, a legtöbb Tex Murphy rajongó kedvence.

AZ OVERSEER

Nem csak én tekintek vissza a múltba – az Overseer is visszaemlékezés: Tex Murphy pályafutásának elejére

ka. Közrejátszhat az is, hogy 3D gyorsító nélkül játszottam, s így alig múlja felül az előző grafikaiját a program (sebességben jelentősen alul). Nem kerültem a forró kását – egy kicsit fáradtnak tűnt a játék. Mindenki találkozott azzal az érzéssel, amikor egy sikerkönyvnek vagy filmnek 2., 3., sokadik része jelenik meg, s egyre gyengébbek az új epizódok. Az előző részekhez képest nem annyira magával ragadó a történet, s bár a gép elé szögezett a program, de ez inkább Tex Murphy

legendás figurájának és stílusának, köszönhető, és kevésbé a sztorinak. És a feladatok se passzolnak mindig túl jól a történetbe, környezetbe. Példának okáért az Asanazi romoknál – mely turista látványosság – össze kell gyűjteni 8 régi téglát, s ezekkel nyitható meg egy kapu. Ahogy a turistákat ismerem, már rég összeszedték volna a köveket, s az ősi "zárral" lezárt ajtók sem jellemzőek egy ilyen helyen. Ez mondjuk nem azt jelenti, hogy az Overseer unalmas játék – csak hát az előző részek jobbak voltak. Persze lehet, hogy bennem van a hiba. Hardver igény, 3D engine, videóminőség. Csupa kényes kérdés, kritérium, amik az elmúlt évek során követhetetlenül változnak (legalábbis pénztárcailag). Amikor felittótem az Under a Killing Moon, nedves szemekkel olvastam (ez enyhe túlzás), hogy 4MB ram, 486, és a program máris játszható. Amit az Overseer igényel az már erős túlzás. De nézzük csak meg közelebbről mire is képes: a dobozban megtalálható a DVD és a sima CD-s változat. Előbbi 1, utóbbi 5 CD-s. Előbbi meg 2 formátumban nyomja a filmet 5 csatornás AC-3 dolby surround hangokkal. Ennek a minősége veri az SVHS-t. Szerény. Kipróbálás sajna nem volt lehetőségem.

A 3D-s engine... boldog leszel vele, ha van egy AGP-s 3D gyorsító kártyád, nem mindennapi élményben lesz részed. Ha nincs (az a sejtésem, hogy a legtöbben ilyen helyzetben vannak), akkor nem lesz túl nagy az öröm. Pixelelmosás hiján meglehetősen morzsás a kép, ha közel megyünk valakihez. Alig-alig szebb a grafika, mint az előző két részben. Ráadásul a képkocka/másodperc sem akaródzik nagyon 10 fölé emelkedni. Mindez egy



Új San Francisco
Blade Runner feeling?



Ha, eddig tart a fröcsögés, de ez nyomta a szívemet. Persze a változtatásoknak nincs még vége, hisz az irányítás is változott egy picit. En szerettem és megszoktam a régi irányítópaneit, minden kézre esett és látható volt. A korszellemnek megfelelően megpróbálták egyszerűsíteni a vezérést – nem rossz, de a konzervatívoknak nem biztos, hogy tetszeni fog. Amiért kicsit orolok, az az, hogy némely tárgy eltűnik, ha már egyszer megvizsgáltuk. En szerettem valamit többször is megérintni, s volt hangulata annak is, amikor a sok értelmetlen tárgyat próbálgattam valamin, s sokadszorra akadtam a megfelelőre. A vezérlés röviden abból áll, hogy a képernyő bal oldaláról beúszó ablakban választhatjuk ki, hova akarunk utazni, a jobbról beúszóban pedig a tárgyakat vizsgálhatjuk, használhatjuk egymáson. Fent van az állás mentés/töltés, beállítások stb. ablak. Szókratés szerint két út van a végigjátszáshoz: a játékos (ga-

mer) módban sokkal több feladatot kell megoldani. A szórakoztató módban (entertainment) kevesebb a feladat és segítséget is lehet kérni. Játékosról bármikor átválthatunk, de vissza nem lehet váltani.

VISSZA A TÖRTÉNETHEZ

Tehát Murphy mesélni kezd Chelsee-nek. A történet kezdete 2037. Hősünket kirágtá munkaadója és jóka-

Chelsee Bando. Murphy
nézhetett volna egy fiatalabb
hölgyet is maga mellé



rája, Colonel, mivel Murphy rájött, hogy etikátlan eszközöket használ az öreg magán detektív. Tex ezt jelentette a magánnyomozók etikai tanácsának, s Colonel engedélyt felfüggesztett. A fiatal, energiától és álmoktól duzzadó Tex megpróbált a saját lábára állni: felvett egy nagyobb kölcsönt, bérelt egy csinos irodát, vett egy klassz speedert (ez az autó és repülő keresztezése), s munkához látott. Azaz csak látott volna. Az első heteket magányosan töltötte kedvenc társasjátékával. Ekkor még nem oltotta száját bourbonnal, s a hirtartójában is egészséges, finom édes nyálókák díszeltek. Mátka egy betévedt dohányzó kuncsaft inkább azt szopogatja, mint a szivarvéget. És egyszer csak betoppant az első kuncsaft, Szilvia, aki édesapja halála ügyében kérte Tex segítségét. A rendőrségi álláspont szerint apja öngyilkos lett (leugrott a Golden Gate-ről, de Szilvia szerint ez képtelenség, apja nem az az alkat volt). Tex nevelő szándéka már nála csődöt mondott, a nyálókák a társasjáték dobozában landoltak. Igaz, Szilvia keveset tud fizetni, s az ügy sem kecsket sok sikerrel, de legalább valaki igényli Murphy szolgáltatását.

Itt kezdődik a játék, amelyhez teljes megoldás is dukál. Ezt néhány oldallal arrébb, a Cinkelt Lapok alatt találjátok (pontosabban magán a lapon).

Böcszölő a szereplőgárda – lehet, hogy első ránézésre fölöslegesnek tűnik ez a felsorolás, de nekem is nagy segítségemre volt, amikor egy szűkös hétvége alatt játszottam végig a programot, s olykor gondban voltam a neveikkel, nem tudtam ki kicsoda. És még valami: ha valaki nekem letagyna a program, amikor végez Greg laborjában a puzzle-vel, az valahonnan kerítsen Internet hozzáférést vagy kérje meg egy cimboráját, hogy töltsön le a patchet a programhoz. Ugyanis valami hiba csúszott az eredeti room-is fájlba, s ezt

szenvet, és ez nem italozási szenvedélyt jelent.

Robert Knott (Roger Davis): Már megszokhattuk, hogy Tex kalandjaiba valahogy belebonyolódunk a politikusok is. Ebben a részben ő képviseli a politikát.

Eve Clements (Silvana Gallardo): A San Franciscoi rendőrség oszlopos tagja, fontos informátorunk. Apró dugó, de nagy hatalma van és jók az információi.

Arnold Sternwood (Howard Mungo): Az exkluzív North Hill klinika igazgatója. Csak azért érdekes, mert valaha itt dolgozott Carl.

Wanda Peck (Monique Lanier): Egy hölgy a Capricorn-tól, a húzósabb kategóriából. (Ez a szervezet egyébként az polgári és szabadság jogok védelmét szolgálja). Szépek a lábai.

Carl Linsky (Ron Ross): Valami nem tiszta a halála körül, s ez nem abban merül ki, hogy a rendőrök egy eltaposott banánhéja találtak a hidon. Ki akarta volna a halálát és mivel foglalkozott halála előtt az öreg idegsebész? Kérdések, kérdések, s a válasz csak valahol az ötödik CD végén.

Jorge Valdez (Emmett Brennan): Mutáns, sakkoltot vezet.

Vanessa (Regina Cronenweth): Mint neve is mutatja, az illető egy hölgy. Amit viszont nem árul el a neve, hogy egy hálózati információs rendszer kezelője, minden üzletét a hálón keresztül bonyolítja le.

Delores Lightbody (Micaela Nelligan): Delores, Carl Linsky ex-menyasszonya. Finoman szólva nagydarab, emellett jogász és ismeri Carl végakarátát, valamint tud Szilvia egymillió életbiztosításáról.

Frank Schimming (John Garigan): A világ egyik legbefolyásosabb vállalkozása, a Gideon Enterprises vezetője. Ebből következik, hogy ő maga is befolyásos ember, tehát nem jó vele ujjat házni.

Harry Rice (Jim Cash): A Törvény és Rend szervezet egyik főnöke. Jobb vele vigyázni, fél szemét mindig rajtunk tartja (többet nem is tudna). Sok

A sakk végigkísér
a játékban



le kell cserélni az Overseer könyvtárban.

Tex Murphy (Chris Jones):

A 21. századi detektív, aki 100 évet késett a megszületésével. Tex érzékenysége a vasmacskaéval vetekszik – most megismerjük fiatal énjét, s nyomon követhetjük, hogy miként nőtt be a feje lágya.

J. Saint Sideon (Michael York): Multimilliomos, de nem a dzsesszdobos, hanem iparmágnás, a Gideon Enterprises alapítója. Ahogy a vállalat növekedett, úgy vetettek rá szemet a tőzsdecápák, s szépen átvették az irányítást. Ma már igazi beleszólása nincs a vezetésbe. Magányosan él luxuskürájában. Tex idealizmusában, optimizmusában fiatalkori énjét látja.

Sylvia Linsky (Rebecca Broussard): A magán detektívek kézikönyvtára figyelmeztetése: "Sohase ess szerelembe egy klienssel". De Szilvia ellenállhatatlan, az ujjá köré csavarja Texet.

Sonny Fletcher (Henry Darrow): Az öreg magánnyomozó, Carl Linsky bízta meg néhány személy felkutatásával. Ő mutatja be a bourbon whisky Murphy-nek, amellyel tartós barátságot köt. Emellett igyekszik kigyógyítani Murphys ifjúkori ábrándjából, s megszerettetni vele Latino Elvis muzsikáját.

Big Jim Stade (Richard Norton): Már a neve sem barát-ságos, s foglalkozását nézve sem ápolónő. Sikertől felküzdenie magát az Interpol tízes listájára.

Chelsee Bando (Suzanne Barnes): Tex jelenlegi barátnője, neki meséli el karrierje kezdetét, egy szóval a játék történetét.

John Klaus (Joe Estevez): A Kis Aljas Féreg és a Szadista Disznó leszármazottja. Magóleon-komplexusban

bosszúságot fog okozni.

Greg Gail (Aaron Connors): Komputerspecialista, alig mozdul ki földalatti laboratóriumából, állandóan ír valami programot.

Koronczai Gáspár

Access Software
http://www.accesssoftware.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD,
DirectX-komp. hangkártya
Ajánlott: MPEG2 kártya, DVD-kitek, úrhajó...

82%

Illegális távol-keleti fegyverek, brutális ütések, gyönyörű szép mozdulatok – mindez egyszerre jellemzi a Sega játéktérmi automatáját, a Last Bronxot. Miután a Sega "hivatalos" platformja, a Saturn hardvere felett egy kissé már eljárt az idő, a PC-sek megszokhatták, hogy a japán mammutcég ki-tüntetett figyelemben részesíti őket. Nincs ez másképp a Last Bronx esetében sem: noha a játék Saturn-konverziója is nagyon jó lett, a PC-s szinte egy az egyben megegyezik a ja-

hízen itt mindegyik harcos valamilyen speciális fegyvert használ, és pont ezek a fegyverek adják a karakterek egyediségét. A harcművészetek kedvelőinek igazi csemege ez a játék: veredhetünk nunchakuval, különböző botokkal, tontával, törökkel, vagy akár egy méretes fakalapáccsal.

Az összecsapásokra Tokió különböző kerületeiben kerül sor – a történet a közeljövőben játszódik, egy nagy gazdasági válságot követően. Abban az időben az igazi hatalom

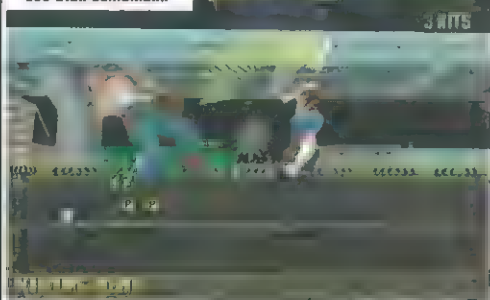
döstilusuk. A fiús külsejű kislánynak, Yokonak például a lábttechnikája figyelemre méltó, míg Zaimoku a kalapácsával egyszerűen letagolja az ellenfeleit.

A fegyverhasználaton kívül a Last Bronx másik érdekessége, hogy a küzdőtérrel nem lehet kiesen: akár egy háztetőn, akár a nyílt utcán zajlik a bunyó, a ringet mindenhol körül veszi körül. A körlet pedig nem csak hogy megakadályozza a ringből való kiesést, de még fel is lehet használni egy-

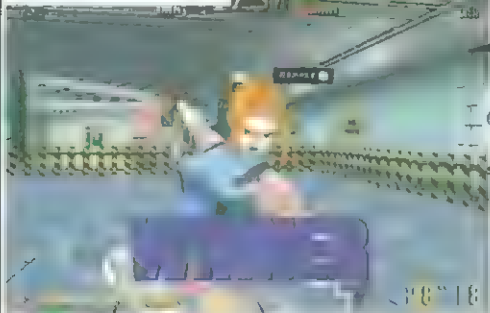
Players), vagy akár hálózaton keresztül (Network Play), ezeken belül pedig rendezhetünk egy-egy különálló küzdelmet (VS) vagy alkotunk csapatokat is (Team Battle).

Azt hiszem a PC tulajdonosok igazán elégedettek lehetnek a Segával, hiszen az utóbbi idők legjobb játéktérmi átiratait hozza ki a gépükre, ráadásul bunyós anyagokból amennyi is hiány van mostanában. Nem lehet panasz a felhasználóbarát környezet-

Egy kis másolási feladat: valahogy ezt kell majd Joe után csinálnunk



A karakterek még premier plánból is egészen tetszetősek



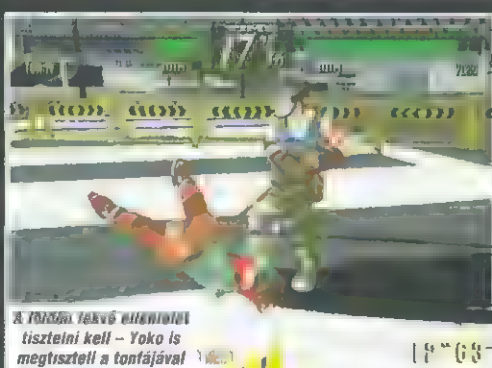
Kurosawa vascsővel tanítja mőresre az engedetlen lányokat

téktérmi géppel. Legalábbis azok számára, akik valami nagyon izmos Pentiummal rendelkeznek, ugyanis azt már itt a cikk elején jobb ha elmondjuk: sajnos a játék egyáltalán nem támogatja a 3D kártyákat. Értetetlen ez a húzás a Sega részéről – még akkor is, ha esetleg később majd innen-onnan beszerezhetünk hozzá valami 3D patch file-t. Ami a külső megjelenését illeti, a Last

már inkább az utcáról jött bandák kezében összpontosul, ami elkerülhetetlenül bandaháborúkhoz vezet. Egy időre már-már sikerül a Soul Crew nevű bandának viszonylagos readet teremtenie és kivívni az egyeduralmat a városban, de vezérüket váratlanul meggyilkolják. Ezzel megkezdődik a Második Bandaháború, ismét kiújulnak a harcok. De alighogy megindul a küzdelem, város-szerte különös graffitik jelennek meg a háztalakon. A Redrum Gang felhívásban fordul az összes bandához: egy mindent eldöntő, végső összecsapásra invitálják valamennyi bandavezért. A bandák vezetői azt hiszik, hogy va-

egy mozdulatnál. Például fel lehet rá ugrani, vagy akár onnan csaphatjuk földhöz az ellenfeleket.

Az egy játékos módon belül öt lehetőséget kapunk. Az Arcade Mode-at választva a játéktérben érezhetjük magunkat, vagyis a riválisaink leküzdése után egy igen kemény főellen-séggel, RedEye-jal mérkőzhetünk meg. A PC-mód majdnem ugyanez, csak ott mindegyik karakterhez egy személyre szóló sztori párosul. Ez annyit tesz, hogy mindegyik szereplőnek van egy vezetőtársa, és azzal fog utoljára meg-



A FIZIKAI TÁVOL HATÁROKAT tisztelni kell – Yoko is megtisztelt a tontájával

19'63"

SZÁLLJ EGY POFON A SZÉLBEN!

LAST BRONX

csak szórakozik, vagy valamelyik rivális banda elfoglalása az egész, de miután sorra halászták a vezetőiket a Tokiói-éből, rá kell döbbernünk: a Last Bronx hajnokságon küzdelem a megjelenés.

A játék indítása után öt keménykötésű srác, és három harcias kislány közül válogathatunk. Mindegyikük a harcművészet más-más területén járatos, tehát attól függően, hogy az alapmozdulatok mindegyiküknél megegyeznek, teljesen más a kü-

de sem: a gyengébb géppel rendelkezők például beállíthatják a 320x240-es felbontást (F4-gyel jön be a menü), ugyanakkor az "erőművek" büszke tulajdonosai minden effektust bekapcsolhatnak, ami a játéktérben is látható volt, beleértve még a valódi háromdimenziós háttérket is. Csak hát ez a 3D-kártyás "malőr"

no longer

V2

LAST BRONX

Sega/AMI

<http://www.sega-europe.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, win95,

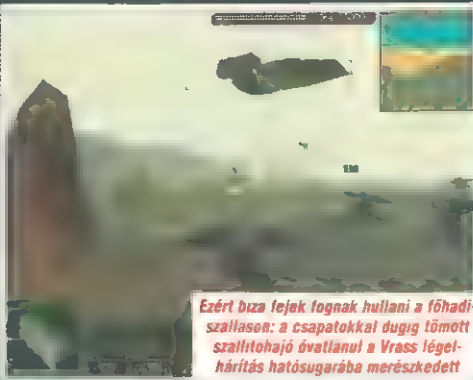
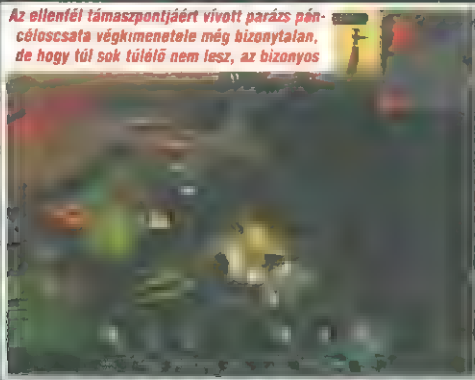
SB16-kompatibilis hangkártya,

Ajánlott: P166, 32MB RAM,

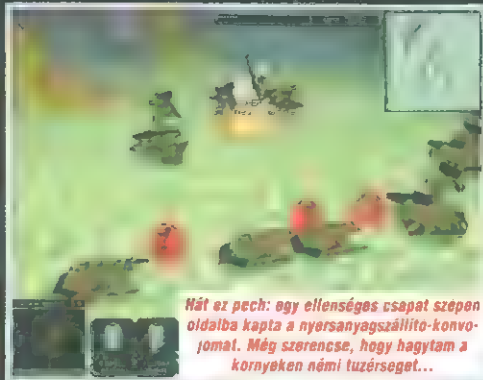
82%

Bronx kétségeltelen a
Victor Fighters sorozat
hoz, az a legközelebb, a
nyo lóban is a roppant realista
san mozognak a karakterek. A Last Bronx
azonban másképp csinálja meg a

Az ellenfél támaszpontjára vívott parázs páncéloscsata végkimenetele még bizonytalan, de hogy túl sok túlélő nem lesz, az bizonyos



Exért biza fejek fognak hullani a főhadiszálláson: a csapatokkal dugig tömött szállítóhajó óvatlanul a Vrasz légelhárítás hatósugarába merészkedett



Hát ez pech: egy ellenséges csapat szépen oldalba kapta a nyersanyagszállító-konvojt. Még szerencse, hogy hagytam a környéken némi tüzérséget...

Ben könyökölt: állott egy támaszpont, merről az ellenfél érkezik és adottak a nyersanyagtelek helyek, amik fölé bányákat építhetünk. A legtöbb épület egyébként teljesen mobil, azaz szétzerelhetjük őket majd átszállíthatjuk egy másik helyre (Deconstruct

sum pedig könnyűnek nem nevezhető. Időnként veszélyes el fognak vészni a különféle parancsok és billentyűk tengerében, szóval a komolyabb offenzívákat megelőzően nem árt kicsit visszavenni a játék sebességéből. Mindennek tetőjére még a gép he-

mezében találják el az ellenséges egységek, úgyhogy soha ne állógáljunk egy helyben. A páncélosokat amúgy mindig egy csapatban, a repnek megfelelő formációban érdemes mozgatni. A magányos páncélosoknak egyrészt körülmé-

Az Armor Command az az játékok exkluzív klubjába tartozik, melyekről csakis elismerő hangon lehet nyilatkozni. A grafika, zene, hangulat és játékmenet M

A jövő páncélos hadviselése



A klasszikus angolcsászár hadviselés szerint mindent lebombáznak, ami mozog

parancs). Az épp ott lévő épületek pora az ellenfél kétféle célpontra, tehát nem árt melléjük nem valódi károkat is okozni. A támaszponton egyébként magasabb technológiai szintet is "vásárolhatunk", s így újabb, jóval fejlettebb egységeket és épületeket is kérhetünk az anyahajóról. Maguk az egységek és épületek amúgy nem igazán különböznek a szembenálló felektől, majdnem minden esetben technológiájának megvan a maga Vrasz megfelelője. Egyébként magukat az egységeket is fejleszthetjük, ilyenkor új képességeket és továbbfejlesztett fegyverzetet kap a delfvens – kombinációs lehetőségekben tehát nincs hiány. Egyébként a győzelemhez vezető taktika pályáról-pályára változik, s nem egyszer elképesztő türelővel leszünk majd kénytelenek felvenni a harcot. A játék tehát sem rövidnek

lyenként meglepően intelligensen harcol, habár a klasszikus hibákat azért elköveti. Ezeket megoszva támasz, nem gondozom a nyersanyagszállító-járművel a megsemmisítés – de hogy az ellenfél óvatlanságait mindig kihasználjuk. A játékban a felek fognak boldogulni.

Az első, s legfontosabb szabály az, hogy a játékban az épp harcban álló csapatok soha ne álljanak meg. Tankjaink szabadon mozgathatjuk terepüket (ez mondjuk egy tanknál annyira azért nem meglepő), s pontosságuk sem romlik le különösebben mozgás közben. Általánosan véve a játék

az, hogy az ellenséges nehézharcosokat mindig a támaszpontokból kell megsemmisíteni. A támaszpontokból kell megsemmisíteni a támaszpontokat, ezt a trükköt leggyakrabban a játékban a támaszpontokból kell megsemmisíteni.

A játékban a támaszpontokból kell megsemmisíteni a támaszpontokat, ezt a trükköt leggyakrabban a játékban a támaszpontokból kell megsemmisíteni. A játékban a támaszpontokból kell megsemmisíteni a támaszpontokat, ezt a trükköt leggyakrabban a játékban a támaszpontokból kell megsemmisíteni.

A játékban a támaszpontokból kell megsemmisíteni a támaszpontokat, ezt a trükköt leggyakrabban a játékban a támaszpontokból kell megsemmisíteni. A játékban a támaszpontokból kell megsemmisíteni a támaszpontokat, ezt a trükköt leggyakrabban a játékban a támaszpontokból kell megsemmisíteni.

Az Armor Command az az játékok exkluzív klubjába tartozik, melyekről csakis elismerő hangon lehet nyilatkozni. A grafika, zene, hangulat és játékmenet M

armor command

Take 2/Ronin Entertainment
http://www.take2games.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95,
100% kompatibilis hardverrel
Ajánlott: P166MMX, 32MB RAM, 3D-kártya

megm. megm.

93%

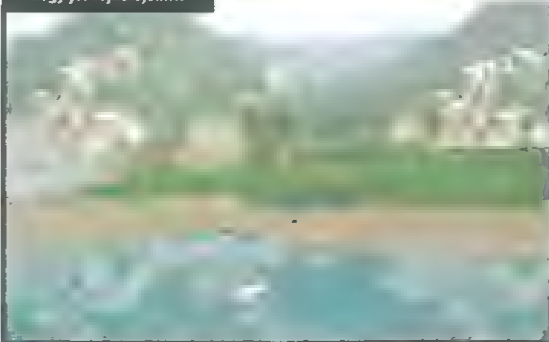
A golf programoknak mindig is meg volt az a nagy előnye, hogy elvándoroltak a "lusztább" gépeken is, nem kellett hozzájuk erőmű. Köszönhető mindez annak, hogy csodálatos állóképek előtt folyt a játék, ami köztudott, hogy nem túl processzorizasztó feladat. Manapság már megvan a lehetőség arra, hogy a terepet valós időben generálja a gép, de ennek ellenére sokan még mindig a jól bevált módszerrel próbálkoznak, vagyis a sporttársan és a labdán kívül minden egy szép fotó, vagy éppen renderelt kép (márpedig a két megoldás között van némi látványbeli különbség...). Az Actua Golf 2 CD-jén azonban egy 3Dfx logo díszelgett, amiből arra következtettem, hogy ez az előbbi, igényesebb kategóriába tartozik.

Sejtésem beigazolódott, és bátran állítom, hogy megszületett minden idők leglátványosabb golf programja.

EZ MÁR VALAMII

Attól, hogy a kamera szabadon foroghat, követheti a labdát, ugrásszerűen megnőtt a hardver igény. Ez persze várható volt, de egy 3D-kártyával ez a probléma is megoldódik. Amennyiben nem rendelkezünk egy ilyennel, a program elin-

Ez a kacsza most megúsza, pedig nem sokan múltott, hogy jól fejbőljém...



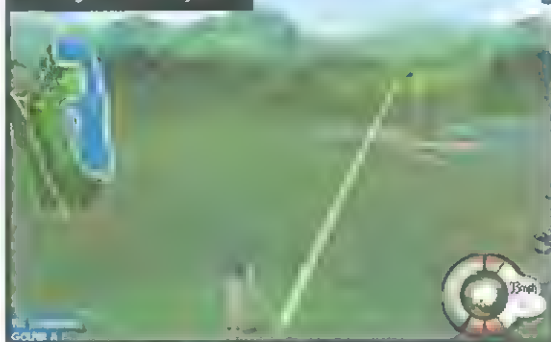
dul anélkül is, de egy P166-on csak VGA-ban volt játszható. Na viszont megvan a kellő gépünk hozzá, a látvány nem lesz hétköznapi: a fák dőlőnének a szélben, a tavakban halak úszkálnak, a víz hullámszik és tükröződik, és még sorolhatnám.

Ha többen játszunk egyszerre, a játékosok ott mászkálnak a pályán, beszélgetnek, esetleg elszaladnak az utunkból, szóval zajlik az élet. Ütéseink-

ről két kommentátor fogja véleményét elmondani, nevezetesen Peter Allis és Alex Hay.

Ahogy belépünk a főmenübe, rögtön jobb oldalon ikonok fognak sorakozni. Kezdjük az elsővel, vagyis az irányítással. Itt a jól bevált félköríven mozgó labdán alapuló irányításon kívül megtalálható még az actua swinget is. Ennek lényege, hogy amikor az egeret hátrahúzzuk, azzal meghatározzuk az ütés erejét. Alul a piros vonal jelzi a kitérést, tehát amikor "kihúzzuk" az egeret, ezt állítsuk be mindig középre, különben az ütés eleve mellé fog menni. Ha ezzel megvagyunk, próbáljuk meg minél

A szigeten keresztül nehezebben ugyan, de kevesebb ütéssel is megközelíthető a lyuk



repülhetjük a pályát, és meghallgathatjuk a kommentátorok tanácsait. Játék közben az egérrel kívül csak a Shiftre és a Ctrl-ra lesz szükségünk. A térképen egy vonal mutatja az ütésünk irányát. Ezen a kurzorgombokkal tudunk változtatni, vagy az egérrel egyszerűen ráklikkelünk a terop egy pontjára. A Shifttel és a kurzorgombokkal tudunk a labda oldal irányú ívén állítani. Ez nagyon jól jöhet, ha például egy fa áll előttünk. Ha a Shift helyett a Ctrl-t tartjuk nyomva, akkor a kamerát tudjuk forgatni illetve emelni.

A LÉNYEG

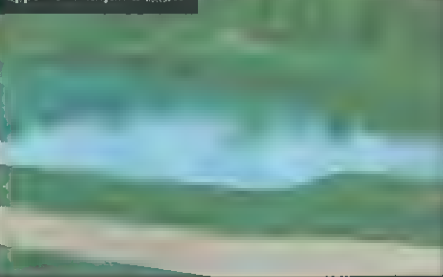
A hangokkal meg voltam elégedve, egyedül a zene torzult el néha. Nagyon tetszett, amikor egy

actua

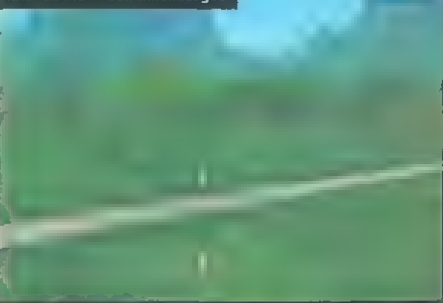
GOLF 2

Angolf hidegvérrel

Isztára mint a kertünk, csak a 600-as Mercimet éppen eltakarják a fák...



A gyakorló pályán lehet igazán látni az ütők közti különbséget



egyenesebben gyorsan előretolni az egeret. Ez első hallásra kicsit komplikáltnak hallatszik, de ha úgy mondom, hogy képzeljük az egeret az ütő végének, és annak megfelelően mozgassuk, talán egyértelműbb. Ha ez egy kicsit nehezebb is, mégis inkább ezt ajánlom, mert sokkal inkább hasonlít az "eredetire", mint a már említett, reflexeken alapuló irányításmód. Egyébként itt megtalálhatjuk még az előbbi laptopokhoz kitalált változatát. Tovább haladva beállíthatjuk az időjárást (esős vagy száraz idő), valamint a szél erejét. Lentebb kiválaszthatjuk az ütőket: szám szerint 19 ütőből választhatunk, amelyek közül egyszerre csak 14 lehet nálunk. A lemez ikonnal tudjuk elmenteni illetve visszatölteni a játékot, a "szemmel" állíthatunk a grafikán, a legalsóval pedig a játékos öltöztetést változtathatunk. A többi ikonnal megnézhetjük a toplistát, állíthatunk a hangokon és a hálózati játékon, stb... Nyolcféle játéktípus közül lehet választani, ezek a Practice, a Strokeplay, a Matchplay, a Skins, a Fourball, a Foursome, az Ama tour és a Pro tour. A helyszínek (az angliai Oxfordshire és a Forest Downs Golf Club, az amerikai River Valley Country Club, a Kiawah Island Ocean Course és a sivatagos Orange Rock Golf Course, a skóciai Royal Glen Golf Club és a Carnoustie Links, valamint a japán Sunny Green Country Club) egyenként 18 pályára oszlanak. Mielőtt elkezdjük a játékot, a Fly by Hole-t körbe-

tengerparti pályán hallani lehetett a hullámzást, vagy éppen a skót pályákon időnként a tehenbögést. A kommentátorok gyakran felváltva és elég sűrűn locsognak, megjegyzik hogy éppen ütőt váltottunk, vagy az aktuális ütésünket elemzik. A grafikát nem győzőm dicsérni, a magas gépigényen kívül nem találtam rajta kivételt. A visszajátzásoknál lehet akár háromfelé osztott nézetet is választani. Ezeknél néha elég durván elkezd szagadni a kép, még 3D-kártyák mellett is. Mások ellen akár az Interneten keresztül is játszhatunk, de ha belegondolunk, hogy egy játék akár két-három óráig is eltart, ezzel a lehetőséggel nem fogunk túl gyakran élni. Összességében egy nagyon hangulatos és gyönyörű golf programmal van dolgunk, ami a kétségtelenül a legjobb ebben a kategóriában.

Gulyás P.

actua golf 2

Gremlin Interactive

<http://www.gremlin.co.uk>

L Á T V Á N Y O S S Á G

J Á T S Z H A T Ó S Á G

S Z A V A T O S S Á G

Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, Win95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

grafika, jó jó hangulat...mi kell még?

92%

Úgy látszik, az EA Sports jó magasra tette a lécet a konkurenciának az NHL 98-cal. Mert ugye itt van ez az Actua Ice Hockey – megvan hozzá minden, ami kell: csillogó-villogó grafika, élethűen mozgó játékosok, lelkes kommentátor, stb... csak éppen játszani ne kelljen vele.

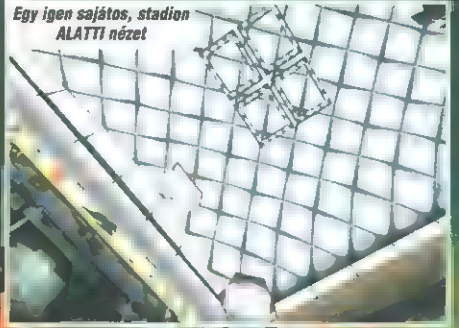
NEM AZ IGAZI.

A játék a nagai téli olimpián történeteket hivatott a képernyőre varázsolni. Sajnos a végeredmény elég halvány lett, pedig ránézésre nem is néz ki olyan rosszul a program. Az mondjuk meglepett, hogy intro helyett egy "szép" állóképpel találkoztam, ami már önmagában is megadta a kellő alaphangulatot (később aztán megtaláltam, csak éppen nem volt hajlandó lejátszani, így külön kellett elindítanom...). Na mindegy, gyors kinlódás az irányítás beállításával, majd belevetem magamat egy barátságos mérkőzés közepébe. Az él-

láványos, de hogy abszolút lehetetlen vele játszani, az is biztos. A játékosok irányításával valószínűleg mindenkinek meg fog gyűlni a baja, mert össze-vissza csúszkálnak, nem lehet velük megfordulni, stb... Például, ha a koronggal szeretnél a kapu felé fordulni, tuti, hogy két-három métert fogsz oldal irányba csúszni. A korongért a szó szoros értelmében meg kell küzdeni, mert a legtöbbször csak körülötte forgolódunk, és az Istennek sem hajlandó azt "magához venni" a játékos. Az eddig szerzett góljaim 90%-a csak a véletlen műve voltak, nagy lökdösődés közben véletlenül becsúszott a korong, esetleg nekirohantam a kapunak és úgy ment be. Próbálkoztam én akármilyen passzjátékkal, a kapus mindent ki tudott védeni. Ami nagyon tetszett, az a gólok után következő jelenetek. Az egész pályán színes fények cikáznak, amik az egész stadiont bevilágítják. Nagyon szép, csak az a baj, hogy

állandóan elakadtam valamiben, holott semmi sem volt az utamban. Ennél már csak az idegesítőbb, hogy a játékos nem "csúszik el" az előtte lévő testen, hanem szépen

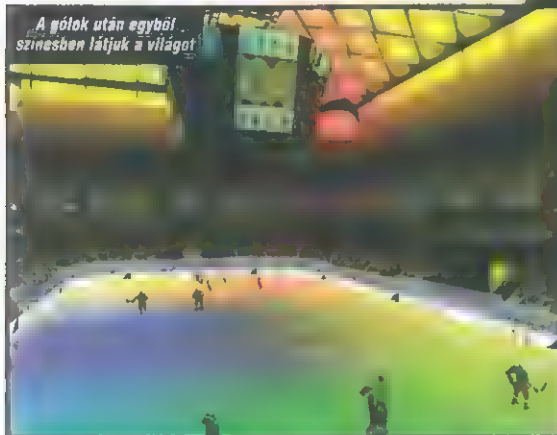
Egy igen sajátos, stadion ALATTI nézet



actua ICE HOCKEY

Te magasságos Gretzky!

mény lehangelő volt, minden játékos össze-vissza kapkod, az ember azt sem tudja mi történik, szóval az összehatás nem valami meggyőző. A grafika, a hangok, minden a helyén volt, mégis olyan gagyinak tűnt az egész. Hogy miért? Talán kezdjük az elejéről. A főmenüben jobb oldalt sorakozó ikonokkal állíthatjuk be a hangot, az irányítást, a szabályokat, stb... Középen választhatunk az Olympic Tournament, a Custom Tournament, a Friendly, és a Practice között. A csapatok kiválasztásánál láthatjuk mindegyiknek a minősítését, bár ennek



sok értelme nincs, mivel játék közben semmi különbséget nem éreztem közöttük. A gondjaink csak itt fognak kezdődni, mivel nekünk kell irányítani azt a néhány ütővel rohagáló balfácánt. Játék közben négy gombot kell használni, pontosabban három, mivel a gombok jelentésével a játékos helyzetétől függenek, így az egyik gombnak két funkciója is lehet. A kamerák közül csak egy bizonyult használatosnak, mégpedig az alapként beállított "oldalnézet". A többi lehet, hogy

minden gól után ugyanez jön. A kommentátorral szintén ehhez hasonló problémáim voltak. Néha akár háromszor-négyszer is ugyanazt a szöveget mondta. Ez annak köszönhető, hogy egy eseményhez (pl. játékos fellökése) csak egy hozzászólás "tartozik", és az elég idegesítő tud lenni. Érdekes, hogy, az erősebb lövőseknél a korongból csak egy fekete csík látszik, és az egész elmosódik. Nagyon bosszantó volt, amikor egy játékos valamiben "megakadt". Például a kapu mögött

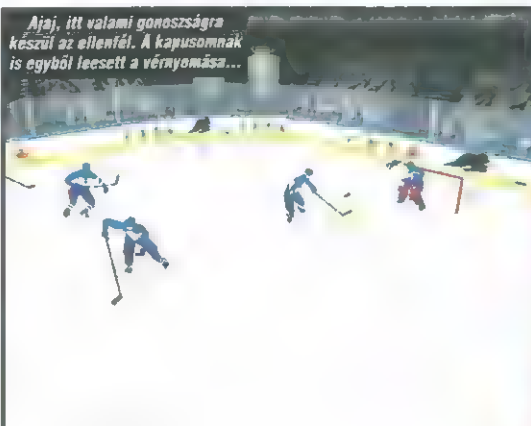
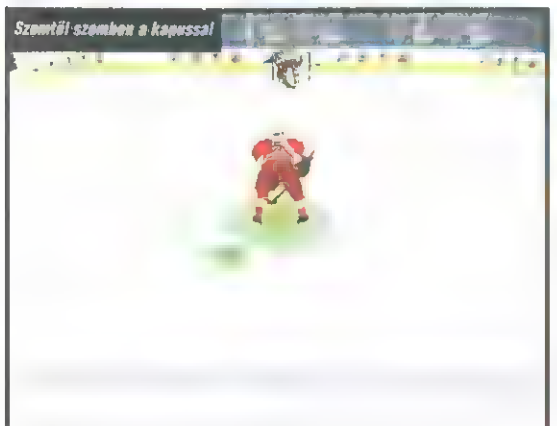
meg kell fordulni, hátramenni, és csak onnan tudunk továbbhaladni. Egy szó mint száz, az irányíthatatlanság elrontotta az egész hangulatát.

FALURA JÓ LESZ...

Persze lehet, hogy valakinek az előbbieket ellenére is tetszeni fog a program, és csak én voltam ilyen kötekedős. A grafikára végül is nem sokat panaszkodha-

tunk, egy P133-as mellett is tökéletesen játszható (persze csak VGA-ban). Támogatja a 3D-s kártyákat is, de a sebességen kívül a látványon nem fog sokat dobni. Nekem igazán csak azok a dolgok hiányoztak, amiket az évek során az NHL-sorozatban láttam és megszoktam. Furcsa volt, hogy a pálya szélén a hirdetések mind visszatükröződnek a jégéről, ellenben a kapu és a játékosok nem. A hangoktól nem voltam elájulva, nem is beszélt a kommentátor hibáiról. A játékosok animációi nem voltak rosszak, csak nagyon sűrűn "ugrottak" egyet, vagyis átmenet nélkül megfordultak vagy mondtak felálítak. Az irányításban rejlő problémák kiküszöbölésére nem tudok mit mondani, biztos, hogy meg lehet szokni, mindenesetre számomra kifejezetten idegesítő volt. Aki kedveli a hokit, annak mindenképpen tudom ajánlani. Nem azt mondom, hogy néha egy-két órát nem lehet eljátszani vele, de senki ne várjon csodát tőle, főleg az NHL 98 után.

G. P.



actua ice hockey
Gremlin Interactive
<http://www.gremlin.com>

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONA**

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xLD,
DirectX-kompatibilis hangkártya, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

78%

Nem értem ezeket a software-fejlesztő cégeket. Itt van például az Interplay: igen jónevű cége fantasztikus játékok egész sorát adta már ki az évek folyamán. Példának okáért említetném a Fallout nevezetű szerepjátékukat, amiről az előző számban írdogáltam egy keveset. Igen sikerült darab (s akkor még finoman fogalmaztam), minden bizonnyal egy kalap pénzért ke-restek vele már eddig is. S még számos hasonló

ségeinek. A gondok alapvetően magával a játékkal vannak. Ezúttal kissé szokatlan formában fogalmaznám meg a programmal szembeni kétségeimet és észrevételeimet – a fejezetcímek ezúttal a különféle promo-anyagokban talált reklámszövegek lesznek, melyek nem teljesen harmonizálnak a rideg valósággal. Kissé sajátos megoldás, elismerem, viszont a hagyományos stílusnál maradvá önkéntelenül is az előző szám Battlespire-cikké-

rája és animációja félelmetes – csak épp más előjellel, mint azt a fenti reklámszöveg alapján gyanítanám az egyszerű vásárló. Nem ártott volna az alkotóknak figyelembe venniük azt a sajátos ténytet, hogy ebben a műfajban a 8-bites (azaz 256 színű) textúrák napja egyre inkább leáldozóban van. A Duke Nukemben vagy a Doom2-ben még csak-csak elviselte az ember, hogy az ellenfelek közelről nézve bazi nagy, szétesett színű pixelhalmazok, ám a Descent to Undermountain esetében már elég zavaró a dolog. Először is a már emle-

“VÁLTOZATOS, AZ EREDETI AD&D SZABÁLYRENDSZEREN ALAPULÓ KARAKTER-ALKOTÁS”

El kell ismernem, hogy a Descent to Undermountain karakteralkotási rendszere remekül sikerült. Azal, hogy különféle képességi karakterekkel vá-gunk neki a kalandoknak, már a Hexen2 alkotói is megpróbálkoztak, ám itt még elég kezdetleges szinten mozgott a dolog. A játékmenetet választásunk nem igazán befolyásolta, s karakterünk nem is fejlődött túl sokat a kalandok során. Jó, szerezhettünk három, kasztonként különböző új fegyvert, de ezzel nagyjából ki is fűjt a tápolás. A Descent to Undermountainben viszont nem csak karakterünk kasztját, hanem fajtát és egyes tulajdonságait is

DESCENT TO THE UNDERMOUNTAIN

SZEREPI(JÁTÉK)CSERE?



játékuk van. Mindezek után viszont tényleg nem értem, hogy minek adnak ki egy olyan... programot, mint a Descent to Undermountain. Merthogy ez nem lesz egy nagy durranás, abban biztos vagyok. Rendszerben, a dobozon ott vigyorognak az AD&D, TSR illetve Forgotten Realms logók – ezeket a szerepjátékok világában otthonosan mozgó olvasóknak aligha kell külön bemutatnom.

Tehát az ajánlólevél nem rossz. Maga a témaválasztás sem rossz, hisz az Undermountain névre hallgatógigászi, föld alatti labirintus egyike Forgotten Realms világának legismertebb nevezetese-

ben leírtakat ismételném, mivel a Descent to Undermountain igen nagy hasonlóságot mutat ehhez (az örökbecsűnek igazán nem nevezhető) műhöz. Ez pedig már eleve rít dolgokat sejtet.

“FÉLELMETESEN KIDOLGOZOTT, TELJESEN 3D-S ELLENFELEK”

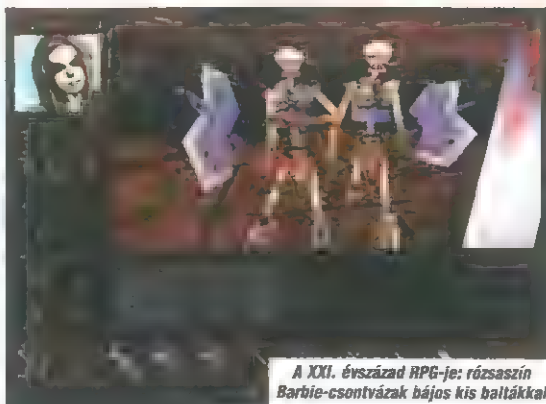
Na, ezt szerintem még az Interplay sales managerei sem gondolták teljesen komolyan. A ránk leselkedő szörnyeknek legfeljebb a textú-

tett elődök fölött ugyancsak eljárt az idő, manapság már sokkal inkább a Quake vagy épp a Hexen2 számít etalonnak (ezekhez viszont inkább nem mérlem vizsgálódásom jelen tárgyát, már csak a békesség kedvéért se...). A másik probléma, hogy a programban meglehetősen használhatatlanok a távolsági fegyverek és varázslatok, így kénytelenek leszünk lépten-nyomon közelharcokba bonyolódni. Ez viszont oly rettentően randa dolgokat eredményez, hogy még a legfanatikusabb kalandoroknak is el-megy az életkedve.

meghatározhatjuk. Mi több, ezen dolgok VALÓBAN befolyásolják a játékmenetet és a követendő taktikát. A harcos ugyebár a szokásos mészáros karakter, jól bírja az adok-kapok jellegű párviadalokat és a legnehezebb vértetek is viselheti – ezek alapján gondolom elég egyértelmű az ideális taktika. A tolvaj már jóval nehezebben játszható osztály, mivel viszonylag kevés HP-vel (életerőponttal) bír, viszont észrevétlenül becserkészheti ellenfeleit és mestere a zárok felfeszítésének is. Ez előbbi képessége mondjuk elég kellemes tud lenni, bár azt azért hal-kan megjegyezném, hogy a szörnyek mozgása elké-pesztően rosszul van megírva, így némi gyakorlás után akár egy fémvértés harcossal is kicselvezhetjük az össze-vissza ténfergő szörnyeket. A tolvaj legna-gyobb gyengéje, hogy nehezebb páncélokba bújva elveszti már emlegetett képességeit. Ja, elvileg re-mekül bának a különféle lőfegyverekkel is, ám a já-ték legkevésbé sem támogatja az efféle körmőnfont módszereket. A mozgó ellenfeleket szinte lehetet-lenség eltalálni, s még ha sikerül is, a sebzés ne-vetségesen kicsi. A tereptárgyak mögé szorult el-lenfeleket mondjuk elég jól ki lehet végezni íjjal, de ez így magában azért egy kicsit kevés. A pap af-féle keverékosztály, azaz jártas a harcban és mági-ában is. Sajnos nem használhat szűrő- illetve vágó-fegyvereket, az istenek ugyanis nem szeretik a vér-onrást (hogy a halál istenét ez mennyiben zavarja, ugyan nem világos, ám gonosz karaktereket amúgy



A rövidgatyás zombik határozottan a "Hullajó" c. filmet idézik



A XXI. század RPG-je: rózsaszín Barbie-csontvázas bájos kis baltákkal

sem indíthatunk – szóval a kérdés költői). Varázslatai sem túl erősek, bár az eredeti AD&D-ben nélkülözhetetlen volt gyógyító igéi miatt. Ez ebben a játékban már csak azért sem igazán jön ki, mert kalandjaink során rengeteg gyógylöttyre fogunk lelni. Emelett a forgó ankhokkal jelölt helyeken teljesen nyugodtan pihenhetünk, ilyenkor életerőpontjaink visszaállnak a maximumra és a már elmondott varázslatainkat is visszakapjuk. Ez a pihengetős dolog egyébként két okból sem igazán jó ötlet: 1. teljesen értelmetlenné teszi a papok indítását, 2. monoton "zsilipeléssé" teszi a játékot. Minden legyilkolt szörny után visszamehetünk egy pihenőpontra szunnyalni egyet, tehát a kellőképp türelmes játékosok a legcsekélyebb nehézség nélkül végigdarálhatják a legnehezebb kalandokat is. A szörnyek természetesen nem háborgatják a pihenő karaktert, még ha

illetve egy dologban a Descent to Undermountain sokszorosan felülmúlja elődeit: ez pedig a gép-igény. Először egyik kedves cimborámnál tekintettem meg a játékot, ám az ő P166-osán (32 Mb Ram, 4 megás videokártya) normál felbontásban sacca 5-6 fps-t produkált a játék, ami azért nagyon nem az igazi. Oké, ugrás felfelé, másik cimborára, másik gép, ezúttal 200-as MMX, 128 Mb Ram, 8 megás Hercules Dynamite. Sajnos ezúttal sem jártam szerencsével, mivel a játék az istennek sem hajlandó Win95 alól elindulni, legfeljebb DOS parancsablakban. Magyarán a programból csakis és kizárólag DOS-os verzió létezik. Zseniális ötlet, a DirectX előtti időkben még megjelentem volna – ám ezek az idők már jó rég tavatúntek. Az már csak hab a tortán, hogy az emlegetett grafikus kártyához eddig nem hoztak ki működő-

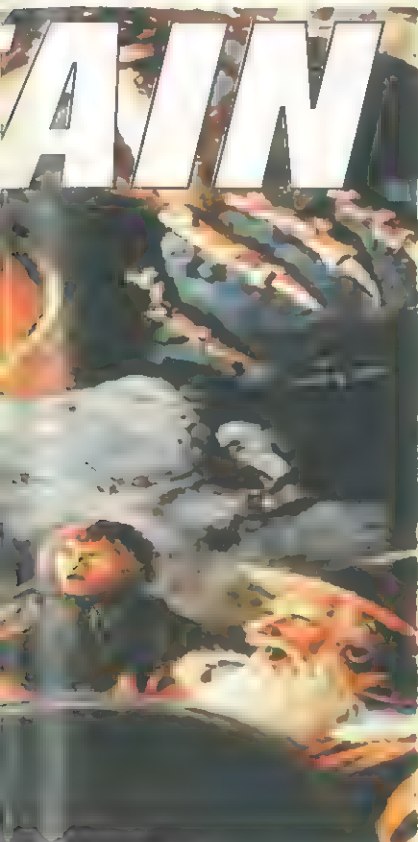
a levitáció tudományában... Mo comment. S ez csak egy vaktában kiragadott példa, a program valósággal hemzseg a durvánál-durvább bugoktól. Az ellenfelek belelőgnak a falba, "beakadnak" a tereptárgyakba, az alacsonyabb szörnyeket szinte képtelenség eltalálni a kretén mozgásuk miatt és még hosszan sorolhatnám. Egy szó mint száz: ilyen pocskék, hibás és igénytelen kóddal nagyon rég találkoztam.

...ÉS AMI MINDEN PROSPEKTUSBÓL KIMARADT

Elég furcsán hangzik, de pont a program legfőbb erénye és erőssége az, amiről az alkotók egy szót sem szóltak! Ez pedig a hangulata. A

ges, hogy e szép, fekete-fehér világban akár a szürke legvilágosabb árnyalata is felbukkanjon (még elvesztené kicsi Joe a fonalat...). Mind-egy, ennek ellenére igenis van a játéknak hangulata, vannak benne ötletek – s manapság bizony ez is nagy dolognak számít.

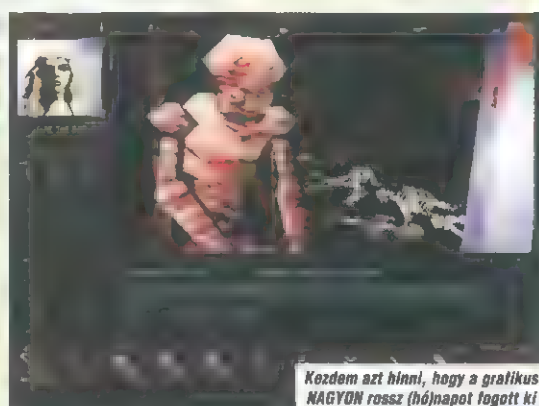
Rendhagyó játékhoz rendhagyó cikk dukál – márpedig a Descent to Undermountain egy igen furcsa darab. Furcsa, mert egy ilyen külcinnel megvert játékot normál körülmények között sikoltva tépnék ki a CD-meghajtóból, s hajítanék a sarokba. Ebben a programban azonban van valami, ami minden vérbeli szerepjátékost megfoghat. A feltételes módot külön aláhúzom,



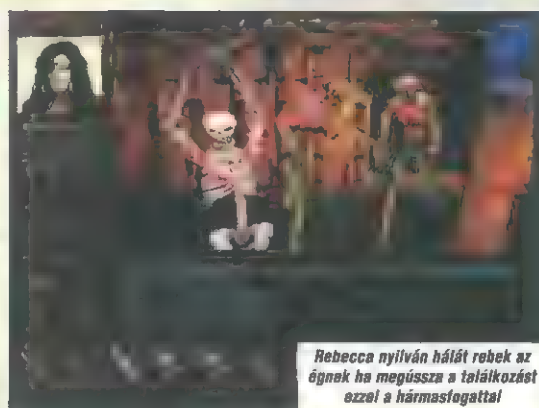
A szkarabeusz valahol elhagyta a galacsinját, így tehát jogosan vertem a hátára egy hetest



Az eddigiek után már valóságos felüdülésnek számít ez a szabályt lengető illa goblin



Kedzem azt hinni, hogy a grafikus NAGYON rossz (hónapot fogott ki



Rebecca nyilván hálát robak az égnek ha megússza a találkozásait ezzel a hármassal

történetesen egy szobában tartózkodnak is vele. Logikus, nem? Nem szóltam meg a varázslókról, ők eleinte nem igazán használhatóak, viszont az igazán nagy erejű igéket eltanulva a játék vége felé erősebbé válnak harmaly más karakterosztálynál – elméletileg. A gyakorlat viszont azt mutatja, hogy állandóan vissza kell rohangálnunk a pihenőpontra, mivel a már "ellőtt" varázslatok csak alvással kaphatjuk vissza. Egy csomó varázslat teljesen haszontalan, a maradékkal meg célozgatunk kell, úgyhogy szerintem mindenki maradjon a harcsoán vagy a tolvajnál. Az egyes tulajdonságokra és fajokra nem térnek ki külön, ezekkel egyébként érdekes sokat kísérletezni, mivel a megfelelő karakterosztály/faj/tulajdonság kombináció rendkívül megkönnyítheti a játékot.

"A JÁTÉK A NAGYSIKE-RŐ DESCENT TOVÁBB- FEJLESZTETT ENGINE-JÉT HASZNÁLJA"

Ez mondjuk teljesen igaz, ám én a fejlesztők helyében erre azért nem lennék ilyen büszke. Mondhatni nagyon mélyen hallgatnék a dologról... Na emlékeztem nem csal, a Descent nem épp egy mai játék (a második része például bő két éve jelent meg), s ehhez képest biza nem valami szembeszökő a fej

képes DOS-os drivert, ami a legújabb fejlesztésű videokártyáknál bizony nem ritkaság (az eddigiek alapján aligha szükséges külön megemlítenem, hogy a játék a legcsekélyebb mértékben sem támogatja a különféle 3D-s gyorsítókártyákat). Ilyenkor merül fel az emberben a kérdés, hogy szabadidejét vajh! miért nem inkább a bélyeggyűjtés nemes tudományának szenteli? Otthoni gépem (ami hasonló konfiguráció az előbbihez, csak egy hagyományos videokártyával) már hajlandó normális sebességgel futni a drága, viszont még így, "hi-resolution" mellett is igen rút dolgok vi-gyorgortak rám a monitorról. E rövid intermezzo lényege az, hogy a gyengébb gépek (tök jó, a P166 már "gyenge gép...") tulajdonosai nyugodtan maradjanak az alacsony felbontásnál – randának így is randa a játék, de legalább élvezhető sebességgel hajlandó futni. Mi több, a teljes képernyős üzemmódot is kerüljük, mivel ilyenkor még inkább lelassul az amúgy sem villámsebes scroll.

Visszatérve a Descent engine-re, ezzel kapcsolatban van még egy igen komoly gond: alapvetően nem erre a stílusra íródott. A Descent ugyebár egy 3D-s, űrhajós/lövöldözős játék volt, ahol például az ellenfelek nemes egyszerűséggel felrobantak. Egy szerepjátékban viszont ez elég furán venné ki magát – tehát kissé át kellett alakítani az eredeti kódot. Na most ez nem sikerült tökéletesen, mivel a legtöbb elhullott ellenfél meghökkenéssel jártas

Descent to Undermountain ugyanis minden hibája ellenére jóval közelebb áll a szerepjátékokhoz, mint bármelyik elődje. Habár maga a cselekmény fix pályán mozog, s időnk java részét a szörnygyilkolás fogja kitölteni, de mégis van benne valami, ami megfogja a játékost. Tán a régi AD&D-partik kellemes emlékének köszönhető, de én a botrányos grafika, pocskék engine és hihetetlenül ostoba szörnyek ellenére is egész kellemes órákat töltöttem el a programmal. Példának okáért a kocsmá, aholman lejuthatunk a labirintusba, tökéletes hangulatot teremt a játékhöz. Hirtelen felzendülő középkori zene, újabb és újabb pletykákkal előrukkoló törzsven-dégek, Khelben remekül eltalált szinkronja – külön-külön apróságnak tűnnek, ám így együtt tökéletes aláfestést nyújtanak egy fantasy témájú programnak. Ugyanakkor viszont azt is el kell ismernem, hogy maga az alapsztori a legleépültebb TSR-könyvek színvonalát is alulmúlja. Van-nak a nagybetűs GONOSZOK (szadisták, feketében járnak, néha félig el vannak rohadva és úgy általában mindent el akarnak pusztítani), vannak a nagybetűs JÖK (általában mindenki e táborba tartozik, aki a GONOSZOKAT öl, amúgy derék és rendes emberek, még ha idejük java részét a mézszállítás nemes tudományának szenteli is), s e két tábor között semmiféle átfedés nincs. Pont. Már a pusztá gondolat is nevetsé-

mert szerintem ezt a véleményét sokan épületes marhaságnak fogják tartani. A kritika mind-azonáltal szubjektív műfaj, s én fenntartom: aki kedveli a szerepjátékok világát, az mindenféleképp próbálja ki az Undermountaint. Hátha.

T.J.

Interplay
http://www.interplay.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 32MB RAM, 4xCD, DOS 6.22
Ajánlott: P150, 64-kompatibilis hangkártya

62%

Miként a munda is tartja: minden kezdet nehéz. Különösen igaz ez az olyan ismertetőkre, melyek vörbeli C&C-klónokkal foglalkoznak. Az igazat megvallva meglehetősen hálátlan téma ez, mivel minden valamire való közhelyet elsütöttek már legalább háromszor (újságunként). Ezen okok miatt nem is ismertetem meg a Warwind II kapcsán világgyűrűt klónozáselleni dörgedelmeimet. Úgy tűnik, hogy a "Clone&Conquer", mint műfaj szilárdan megvetette a lábát a PC-s játékok között és nem hajlandó bekebeben portadni. Az ellenállás értelmetlen. Azt viszont el kell ismernem, hogy mostanában a kiadók már – kérték nem nevetni – megpróbálnak néhány új elemet is belecsempésztetni efféle próbálkozásaikba. Nincs ez másként a legújabb WarBreeds névre hallgató program esetében sem, mely a maga módján határozottan eredeti darab. Már maga a témaválasztás is igen érdekes, mivel embereknek (illetve viszonylag emberszabású lényeknek) nyoma sincs a játékban. A háttértörténet amúgy igen nagy hasonlóságot mutat a Jurassic Park illetve az Alien 4. forgatókönyvével – tehát ezúttal is a génsebészet a problémák gyökere. Tümoören összefoglalva: egy szuperintelligens faj kezd istenesditi játszani, azaz bolygójuk néhány őshonos (s többé-kevésbé ártalmatlan) állatkájából gondolkodó (s már nem is annyira ártalmatlan) lényeket hoznak létre. Ez pedig stratégiai léptéku hibának bizonyult. Az utóbbira megalkotott, s kissé deviantra sikeredett Maglak ugyanis teremtniük ellen fordulnak, a többé-kevésbé sikeresen ki is irtják őket. E

nagyszerű haditett után azonban kellemtelen meglepetés éri a kóditókat: mivel rajtuk kívül még három, mestersegesen létrehozott faj bukkan fel és veszi birtokba a bolygót. Ésők a Maglakhoz hasonlóan bizony elég karát-ságtalan jószágok... Mi több, a már meglegetett (és kiírtott) teremtőik módszereit alapján elkezdik magukat tökéletesíteni, hogy létrehozzák a tökéletes fajt (roviden az überzsluttyót). Tán mondanom se kell, hogy jó nagy hírre lesz a dologból.

A WarBreeds mind a kezelőfelületet,

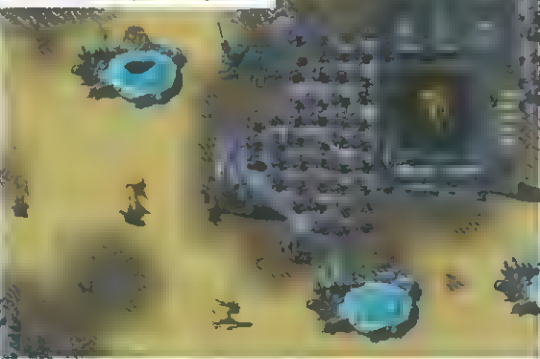
kednek, magyarul a nekik szimpatikus közegben igen gyorsan elszaporodnak. Elég három-négy, egymástól kellő távolságra elhelyezett palánta és energiagondjaink hamarosan megoldódnak. Egyébként a növényeknek létezik egy másik, magházas (Spore) variációja is – ezek ugyan kevesebb energiát termelnek, viszont nehezebb őket elpusztítani és gyorsabban szaporodnak. Ennek ellenére szerintem a Ped természetese jóval kifizetődőbb, mivel nem egyszer épp ezen a kevés többletenergian fog majd múlni a sorsunk. A legnagyobb bunkóság, amit ellenfelünk ültetvényeivel lehetünk, ha belepantolunk gaz módon némi gázt (Weeds), ami "kissé" megnehe-

ható fegyver, ami remekül használható ilyen gonosz célokra is). Maguk az épületek nem sokban különböznek a Red Alert-ben megismert klasszikusoktól. Vannak agyútornyok, "lénygyárak", fejlesztési központok és néhány, fajonként változó különleges építmény. Némelyiket lehet fejleszteni is, például okéért egy feltuningolt pszi-torony több lényt képes irányítani, mint egy alap szintű. Aprópó, pszi tornyok! Ezek az építmények képezik kicső hódításaink alapját, mivel az önálló gondolkodásra képtelen harcász-organizmusokat csakis ezeken keresztül irányíthatjuk. Amíg nincs elég toronyunk, nem gyárthatunk újabb lényeket, tehát nem árt még idejekorán felhúzni belőlük néhányat. Egyébiránt az épp építés alatt álló építményeket

GENETIKAI HADVISELÉS

WARBI

A laborban igen kedves kis szeren-tyűkkel szerelhetjük föl lényeinket



Nekem valami azt súgja, hogy ez a váratlan érdeklődés kertészem iránt nem pusztán esztétikai jellegű...



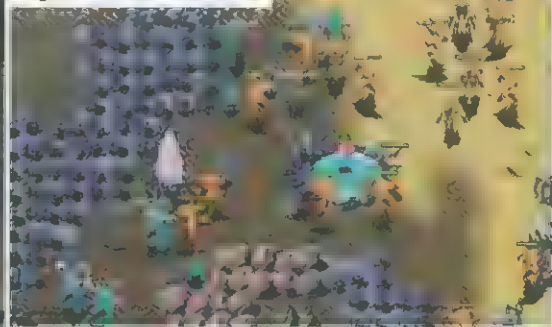
jából követi a Command&Conquer-sorozat hagyományait, ám néhány érdekes újításra azért felhívunk benne. Ezúttal is nyersanyagot termelve szorozhatjuk meg a terjeszkedésünkhöz szükséges pénzt/üzemanyagot/energi-

át, ám a hasonló játékokkal ellentétben itt nem merülnek fel a lelöhelyek. Ez a nyersanyag ezúttal egy igen gyorsan szaporodó (Ped) fajból származik, mely csak a bolygónak bizonyos részein képes életben maradni. Az alapkeplet tehát igen egyszerű: keressük meg az ilyen területeket, a sámánokkal vessük be és az ottani terheléstől függően építünk fel különböző épületeket. Ezek az építmények a növények termelte energiával működnek, tehát nem építkezhetünk csak úgy bele a nagyvilágba. A növények amúgy növényhez illő módon visel-

kednek a kertészkedést. E módszer egyetlen hibája, hogy csak multiplayer-játék során használhatjuk (a gép ugyanis előre kiépített állásokból kezd, szóval sok hasznát amúgy se vonhatunk).

Bentiben, a játék eddig egyelőre nem tartalmaz ültetvényeket, vannak a növények, de vajon hogy nyertük ki belőlük az energiát? A dolog igen egyszerű: építsünk mellé egy finomított, mely egy nagyoból sugarú körben begyűjti a növények energiáját és továbbítja azt a környező épületeknek. A szövegben az a dologban, hogy a növények nem pusztulnak el, hanem csak energiát adnak ki, ami a finomított felé áramlik. Addig nem lesz gondunk az energiával – tehát nyugodtan foglalkozhatunk az ellenféllel, nem kell állandóan a nyersanyagokkal szorongoznunk. Arra viszont nem árt figyelni, hogy a finomítottok csak egy elég kis területről gyűjtik be az energiát, tehát az ültetvény közepe felé érdekesen építkezni. Amúgy támadni a növényeket is lehet, bár ez szerény véleményem szerint nem a lehető legjobb kihasználása szörnyű seregünknek (habár akad néhány területre

A főbeütések elkerülése végett: ez nem holmi kaotikus kéztusa, hanem egy mórónki precizitással megtervezett támadó hadmozdulat



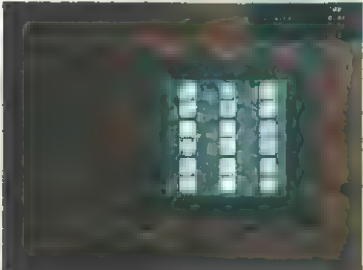
amennyiben egy salátaszerről, főlőbel a növények építményeinek szeszle-tünk is járthatjuk épp ráérő sáma-jainkkal, amivel ugyancsak sok időt spórolhatunk meg. Az építményekkel kapcsolatban akad egy igen komoly probléma: a nagyoból csak egy finomítottot lehet építeni, ami addig tiloszt a területen, amíg az alapesetben csak a finomítottok fajt rendelhetjük hozzá. Talán mondjuk el lehetne tenni a radarépítés és a finomítottok építését, de ha épp nem ellenünk harcolunk, elég megvárunk löve. A játéktér ugyan az esetek többségében nem túl nagy, ám baromi idegesítő dolog állandóan össze-vissza rangolni az egeret, hogy végre meglegjünk az ellenfél egy szál, épp a finomítottokat püföli felelő-jét...

CINKELT LAPOK

OVERSEER

Első helyszín – amint azt az előző Tex Murphy kalandokból megszokhattuk – Murphy irodája.

Pontvádlások vegyék fel az ajtó elől a Boyd magazint, lükkök meg az brükközgő gombjátékot a kis asztalon, továbbá figyelmükbe ajánlom az asztalon heverő "Szabálykönyv magánnyomozóknak" c. művet. Akinek ennyi felesleges tennivaló nem elég, az hívja fel a videofonon az Amerikai Információs Adatbázist és kérje le Tex Murphy adatait. Az információ faxon érkezik. Nézzünk néhány hasznos cselekvést le: emeljük ki az irattároló első fiókjából a felhúzó egereket, a polcra pedig a mérőszalagot. Az egyik fiókban levélre akadunk. Menjünk át a hálószobába és vessünk egy pillantást India nemzeti társasjátókára, a Parcheesi-re. Tex visszaemlékezik az előző napra, amikor Sylvia betoppant Irodájába és meghízta a fejét a hálószobába kiderítésével. A film után ugorjunk el a rendőrségre, ahol Eve Clementsből szedjük ki minden lehetséges információt. Következő helyszín Linsky háza. Sylvia fogad, őt le faggassuk ki, majd kezdődhet a kutatómunka: az esztáról vegyük fel a dominókészletet és a mellette lévő jegyzetet. Utóbbin az áll, hogy visszatértem, függőlegesen és átlósan 21. Vajon mi lehet 21? Természetesen a dominókon lévő pontok száma, ha he-



lyesen rakjuk ki. Tegyük így, jegyezzük meg a számokat, amik mellett a led villog, majd fáradjunk át a konyhába. A hűtőben egy nagy flört banán vár, az asztalon pedig Linsky orvosi készlete. Most Irány a hálószoba, ahol egy üzenetet találunk Deloresról, a kedvesétől. Delores címét a bal oldali éjjeliszekrényben lévő telefonkönyvből tudhatjuk meg. Mielőtt meglátogatnánk, vegyük ki az asztal középső fiókjából a levelet, majd vessünk egy pillantást a sakkasztalra. Irányzik a királynő... hmmm.

Delores méreteit tekintve érthetően, hogyan lehetett Carl kárhozat... Mindezenre nemcsak a kedvese, de az ügyvédje is ó volt, és a végakaratóról sokat tud, tehát kiváló információforrás. Faggassuk ki, majd térjünk vissza Carl házába, a padlásra. Ismét Sylvia fogad Carl néhány személyes

holmijával, amiket visszaadott a rendőrség. Két kulcs, egy a búcsúlevél. A padlásra keressük meg a hátsó helyiséget, nyissuk ki az irattárolót és vegyük ki belőle Blaine Warner fura levelet. Nyissuk ki a szekrényt és vegyük magunkhoz a Sylvia adóssággal tartalmazó kimutatást. Szép kis összeg! A kulccsal nyissuk ki a fiókos szekrényt és keressük meg benne Carl rakétakártyái szerződését. Természetesen az egy új címet jelent...

... ami igaz kincseshánya. Az irattároló középső fiókjában rejtélyes levél található S.F. aláírással. Az alsó fiókban egy project adatai olvashatók. Az asztalon egy levél Wanda Peckről, a fiókjában néhány áttűrt csekk komolyabb összegekkel. Ami nagyon fontos, az a tábla mögötti cetli. Szedjük le a falról a táblát és vegyük magunkhoz a ragaszt. Az egyik fölön heverő dobozban egy készlet biztosítékra lelünk. Carl nem lehetett valami jó sívó – legálábbis ezt bizonyítja a bivalyerős altató, amit a kis ágy párnája alatt találunk. A látra melletti egészségügyi dobozban néhány mágneskártya darabot találunk. Rakjuk össze, de egy apró darab hiányzik a kártyából. Másszunk fel a létrán, vegyük le a naplót és nyissuk ki a mögöttes lévő széfet – a kódszám a dominós puzzle kirakásakor volt látható. A széfben két dolog érdekes: egy kártyaolvasó és egy egymillió dolláros életbiztosítás Sylvia nevére kiállítva. Tudott dolog, hogy öngyilkosság esetén nem fizet a biztosító... A kártyaolvasót csatlakoztassuk a számítógéphez, majd ugorjunk el Deloreshez és kérdezzük az S.F. monogramról, valamint az életbiztosítást. Mint kiderül, Sonny Fletcher magánnyomozóról van szó, akit Carl bérelt fel valamire. Ugorjunk haza, ahol Sylvia videofon üzenete látható. A kellemes kis filmbetét után, a következő napon a North Hill kilátás kezdődik.

Faggassuk ki az igazgatót mindenről. Túl sok érdekes adatot nem szolgál, de megtudjuk, hogy kicsoda Wanda Peck – a CAPRICORN nevű polgári jogi védőegyesületnél dolgozik, amely a korrupcióval, a visszaélésekkel stb. kapcsolatban nyomoz, kutat – egy szóval a "jó" oldal megtestesítője. Menjünk haza és kérjünk információt Fletcherről az információ adatbázistól. Cím sajnos nincs, de Eve Clementsből azt is kihúzhadjuk a rendőrségen. Miután megvan a cím, utazzunk oda. Sonny zárás ügybe keveredhetett – a világ első elrejtőzve egy lepusztult motelben tengődik whiskey és szivarokon. Sokat nem mond a munkájáról, annyit tudunk meg, hogy embereket kellett volna megkeresnie és figyelmeztetnie Carl kérésére, de mindig elkésett – már halottak voltak. Búcsúzóul átad egy sakkfigurát: a hiányzó királynőt. Vizsgáljuk meg a bábút közelebbről, s az aljába rej-

SUB CULTURE

A cheatoket simán begépelve akkor tudjuk aktiválni, amikor a tengeralattjáróban, és az óceánban tartózkodunk:

KAMIKAZE: öngyilkosság
REFILL: feltölti a pajzsokat
BILLY: gyorsítás
RINSE: kezdés
COTTON: ugrás a 1. küldetésre
TUMBLE: ugrás az 4. küldetésre
MALFLOAD: ugrás az 6. küldetésre
BEOLK: Isten mód
HAVESOME: cucc az adott küldetéshez
SCOTTY: vissza Tenka Reefbe

TONKA: növeli a hajótest erejét
MUTANT: növeli a sugárzást
TICK: Geiger-Müller számláló
DRYER: ugrás az 1. küldetésre
DELICATES: ugrás a 3. küldetésre
COLOURS: ugrás az 5. küldetésre
DIDIT: küldetés sikeres befejezése
HAVEALL: cucc minden küldetéshez
WONGA: 1.000.000 szotyinka

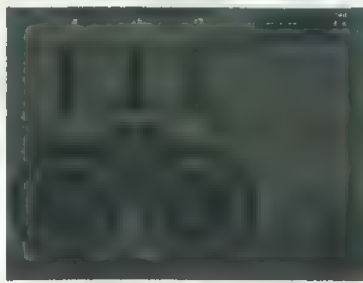
tett kártyadarabot illesszük a többihez, majd menjünk Carl rakтарыba. A kártya helye a kártyaolvasóban, a kódszó pedig: BISHOP (ahogy a kis cetlire írt betűket megfelelően összerakjuk). Carl Fletchernek írt rövid levelében biztosít afelől, hogy halála csak gyilkosság lehet. Valamiféle projectet is emleget, mely kapcsán el akarhatják tenni láb alól. A projecttel kapcsolatban három nevet említ, melyek közül Clark felkutatását szorgalmazza, aki további információkkal szolgálhat. Ezen kívül egy címet is hagy, ahol tovább nyomozhatunk – tehát Irány Fresno Irodája.

Fresno Irodájában nézzük meg a határőrdőnaplóba felvett időpontokat és helyeket, nézzük meg a világtérkép időzónáit, majd menjünk tovább a szekrényt. Mögöttes egy széf található, amely a falon lévő óraszerű szerkezettel áll kapcsolatban. Ezen a szerkezeten állítsuk be a következő időpontokat:

SF: 6 p.m. Paris: 3 a.m. Sydney: 12 p.m.
Paris: 2 p.m. SF: 5 a.m. Sydney: 11 p.m.
Sydney: 9 a.m. SF: 3 p.m. Paris: 12 a.m.

A széfben egy fényképet kerül elő, amin Carl Linsky egy új társaságában látható. Vigyük el a CAPRICORN-ba, ahol megvizsgáljuk, s Wanda rögtön felismeri a másik úrlembert: John Klaus. Menjünk Fletcherhez, nincs ugyan otthon, de cetilt hagy az ajtaján, hogy az Asanazi romoknál vár.

A romoknál kezdjük a feltűrést, a kerekéknél. A károkat a mellékelt képen látható sorrendbe és



irányba húzva máris megvan az első téglá. Menjünk fel a lépcsőn az emeleti terembe, ahol az egyik köcsög alatt megtaláljuk a második téglát. A harmadik téglát pedig a a romok másik részébe az ajtón át. Balra fordulva néhány rúdra és egy fadobozra lelünk. Vegyük magunkhoz ezeket, majd a keressük meg a harmadik téglát (a kis teremben), majd a negyediket (a figyelmeztető tábla mellett). Menjünk a hátsó lépcsőhöz, vegyük fel a lépcső melletti a téglát, majd lépünk a terembe. Keressük meg a rudacsakát és a közelet, ami a plafonról lóg. A hatodik téglát itt van, de egyelőre egy kígyó a tulajdonosa. Hagyjuk el a termet, menjünk le a lépcsőn és lépünk be azon az ajtón, ahol még nem voltunk, majd rövid séta után találunk egy falpát és egy cserepet, alatta pedig a hetedik téglát. Ugyancsak erősebbé van egy lándarab, ami felettebb hasznos lesz a későbbiekben. Készítsünk a fadarab, a lán, a fadoboz és a felhúzó egér segítségével egy rakományt. Kapjuk el a kígyót, s máris miénk az áhított téglá. Az utolsó darab a kúrtban van, pontosabban a kút mélyén, egy vödörben – szerezjük a pipát a kúrtba, s húzzuk fel vele a vödört. Teljes a készlet, keressük meg a kaput, s helyezzük a téglákat a mellette lévő szerkezetbe. Akinek nem menne a kirakás annak segítségül mellékelem a megoldást. Egy újabb terembe érkezünk, ahonnan nincs



tovább – a híd leszakadt. Vegyük fel a bűrdarabokat és a náluk lévő hosszú és rövid fadarabokból, valamint új szerzeményünkkel ácsoljunk egy létrát, amellyel – ha nem is könnyedén, de átvethetjük a szakadék felett. A túlsó oldalon felelősségre modom ajtó vár. Vegyük fel a falról az érmét, az órát és a számúvegot. A számúvegről tokerjük le a ragtapaszt, az órából szedjük ki a rugót, majd nyissuk ki a fémpanelt az érmével és illesszük össze a két drótdarabot a rugó és a ragtapasz segítségével.

Clark laboratóriumába érkezünk, ahol mindenféle szatellit megfigyelő komputer dolgozik. Keressük meg a nagy számítógép oldalára ragasztott cetilt, az tartalmazza a kódot a kódkártyához. Vegyük le a falról a füstdetektort, vizsgáljuk meg közelebbről, mire kiderül, hogy az valóban egy kamera, s még a lemez is benne van. Valahol a pad alatt találunk egy lejártszót hozzá. Nem túl deris a felvétel: Clark kivégzését mutatja. Kivégzése előtt beült egy hangkódolt a számítógépébe, amely jól jön nekünk, ugyanis ezzel nyithatunk ki egy titkos rekeszt (aki nem emlékszik: piros, sárga, kék, fehér, piros, sárga, zöld). A jutalom egy mágneskártya. Már csak a leolvasóra van szükség, amely a szekrényében található. Leolvasó a gépbe, kártya a leolvasóba – csak rutinosan, a kódszó pedig CHECKMATE. Innen Irány a CAPRICORN.

A fényképet sikerült analízálni, s mindkét személy látható egy STG jelvény. Sokat nem tudnak az STG-ről, de egyszer kaptak egy "Poisoned Pawn" fedőnevű valakitől egy levelet, amelyben felhívta a figyelmet John Klaus, a Jog és Rend Szervezet és az STG kapcsolatára. A levél egyetlen támpontja: Jorge Valdez neve, mint lehetséges információforrás. Azonban rengeteg Valdez él a környéken, s nem sikerült megtalálni akit kerestek. A beszélgetés végére Irány haza, s kérjünk információt az STG-ről (erre képtelen volt a CAPRICORN???), mire megjön a válasz: a Gideon Enterprises egy leányvállalata. Keressük fel Ismét Wandát, aki a Gideonnal kapcsolatban Schimming – a vállalat jelenlegi vezetője – nevét említi. Mr. Gideon címét (ő alapította a vállalatot és ő a fő részvényese) Schimmingtől kaphatjuk meg. Am ehhez előbb fel kell hívni Schimminget – az ő számát egy ismeretlen "barát" küldi el faxon az Irodánkba. Schimminget nem könnyű szóba bírni (A.A.C.B.), s egyedüli lényeges információja Mr. Gideon címe. Mr. Gideon hosszú monológja után kérdezzük a sakkról, Jorge Valdeztől. Jorge sakkoltot vezet, beszélgetünk el vele, megtudhatjuk tőle mi is az a "poisoned pawn" (parasztáldozat a sakkban). Térjünk haza, vegyük fel a videofont – egy ismeretlen barát keres, aki Val Davis és az STG project kapcsolatát emlegeti. Val Davis néhány hete autóbalesetben meghalt. A barát állítása szerint nyitva találjuk a laborját, ha sietünk.

MYSTERIES OF SITH

A Kodokat a T megnyomása után kell bepyöröztetni, ahol pedig 1 áll, azt 0-val lehet kikapcsolni:

IAMAGOD
DIEDIEDIE
GIMMESTUFF
GAMEOVER
STATUESQUE1
TRAINME
FREEBIRD
BOINGA1
TRIXIE
CARTOGRAPH
GUSPEEDG01
QUICKZAP

"Jedi, jedi über alles"
- Az összes fegyver
- Az összes tárgy
- Szintugrás
- Lefagyasztja az ellenfeleket
- Növeli az Éro szintjét
- Repülés
- Isten mód
- Teljes mana
- Megmutatja a térképet
- Lassítás
- Teleport egy meghatározott helyre

Első menet:

MegaHali CoVboy!!!

Tudod úgy volt, hogy ez a szám lesz az utolsó amit megveszek az 576 KByte-ból. (Na, ez a nap is jól kezdődik...) Abból a lapból, amit a kezdetektől fogva ismerek, és aminek 5 éve rendszeres olvasója vagyok. Nem azért, mert a lap rossz lenne, hanem mert manapság már alig játszik a géppel, mivel nincs egy igazán jó játék PC-re. Emlékszel még a Pirates!-re, a Maniac Mansion-ra, a Street Rod-ra vagy a Defender Of The Crownra? Igen, ezek mind-mind C 64-es játékok. Merem állítani, hogy - néhány kivételtől eltekintve: Dune 2, Doom, Tomb Raider - azóta se jöttek ki olyan jó progik, amik ennyire megfogták volna az embert. Amikor viszont a csevegőhöz értem, megláttam Sandra Bullock képét (ami sajnos fekete-fehér volt), amit Embraiz küldött be nektek. Ha minden számba betesztek Sandraról egy képet, ígérem, hogy továbbra is hűséges olvasótok maradok - miatta ejtettem Leia-t is :-). Ellenben, ha nem, akkor kénytelen vagyok elbúcsúzni. (Jaj, csak azt ne! Sandrából már kapunk vagy ötvenet - egyet esküszöm berakok a következő Csevegőbe, csak most épp a másik Irodában felejtettem őket. Egyébként lenne egy üzleti ajánlatom: lesz öt Sandra Bullock a következő Fecsegőben - te pedig öt darabot veszel. Áll az alku?)

AZ ERŐ LEGYEN VELETEK!

Han Solo
SANDRA BULLOCK RULEZ FOREVER

Második menet:

Hi CoVboy!

Erős érdeklődéssel nyitogattam ki a márciusi 576-ot (mely érdeklődés nem kis mértékben volt köszönhető a címlapon figyelő Lula babának), és amikor a Csevegőhöz értem, hát pistantottam erősen párat. Mi a fene, újabban már moziúság is lett az 576-ból, hogy Sandra Bullock ennyien baráti kinézete is helyet foglal a lapokon? (Hogyne. Itt minden van, mint a mesében. Sandra Bullock, Lara Croft, jövő hónapban talán még Gobbi Hilda is lesz.) Aztán gyorsan elővástam a Csevegőt, és legnagyobb meglepetésemre nem igazán a művésznőről szóló frást találtam. Micsoda hanyagság! :)))

Bár meg kell adni, ez egy elég kommersz kép róla, ha igényt tartasz rá, bármikor szívesen küldök egy másikat, mely azért jóval furcsább helyzetben mutatja a kis aranyost. Az irányú fenyegetésem pedig, hogy bárki küldhet hasonló kellemes képeket, gondold meg erősen! Mivel kb. egy éve már (mióta betört kis lakomba a net), üres óráimban folyamatosan gyűjtögetem az ilyen kellemes néni képecskéit, melyek manapság meg az erős szexkitalás mellett is tisztelettel rendre rúgnak (Szent Matáv! Gazdag egy family! Nem kérdeznéd meg aput, hogy nem óhajt-e örökbe fogadni egy szép, okos, ügyes és hasonló pozitív tulajdonságokkal rendelkező főszereplőt?) Ennek bemutatására mindjárt küldök is párat :) Szóval ha esetleg úgy gondold, hogy el tudod viselni az ilyesmit, csak szólj nyugodtan, biztos vagyok benne, hogy szegény Martin rövid időn belül meg se fogja találni a Konzolos képeit a vinci... :)))

Mielőtt a harmadik menetet bejárnám (nahát, de jó kis szó!), némi magyarázattal tartozom. A múltkor Csevegőben szereplő black&white lányka (roppant télművelt vagyok, és csak utólag tudtam meg, hogy ez Sandra Bullock) ugyanis egy igen ígéretes népi mozgalmat indított el elekt-

ronikus postaládánkban. Mindenki csilláphatatlannak érezte, hogy különféle lánykákát mellékeljen emiljéhez (mennyliség tekintetében Nr. 1 lett az előbbi, Pola nevű úriember). Sandra is volt egy rakás, de voltak egyéb lenge öltöztetű hölgyek is - így tehát ha pusztán véletlen folytán elfelejténénk megcsinálni az intergalaktikus 576 site-ot, akkor még mindig elegendő "kezdőtőke" van egy más típusú homepage-hez. Tudjátok, olyanhoz, amiért 40 dolcsit kell fizetni havonta...

Következik a harmadik menet!

Küldéssel győzött ennek a hölgynek a beküldője. (A meztelenségért a felháborodott anyukáktól az úton szeretnék elnézést kérni.)

Mivel elektronikus postabatyunkban még akad néhány gyöngyszem (meg egyébként is április van, vagy mi a szösz), tovább folytatjuk benne a kótorászt:

Hei!!!lo-BE!!!loooo CoVBoy!

Bocs hogy nincsenek ekezetek.

Itt vagyunk a VPG szamtech termében.

Tok jo az ujsag, az egyik haverom most szokott at az 576-ra a ****-rol. (A *-ok én voltam. Nem személyeskedünk nyomtatásban.)

Jo lenne egy CD-s melleklet,de egy masik, kulon ujsagban.

Jo lenne ujra bevezetni a toplistat, a nyere-menyjatekot,a KENO szamok lekozleset. Log a slicced! (Drámai váltás. Vagy ez egy új rovat? Nem kizárt, itt mindig én tudok meg mindent utólag.)

Csa! En vagyok a te jo oreg Nevrokonod, a Lacika.

(Ne lepodj meg a hirtelen temavaltason ,ez mar egy masik, 13 éves, szemuveges kolok írja.)

Hagytatok abba a posztermellekletet, mert nincs tobb falam.

(NE torodj Lacikaval,majd viszunk neki teglatl-Balazs)

Egyebkent CoVBoy!Mi volt az a multkori egy oldalas poen nelkuli CSEVEGO? (Előzetes a mostani két oldalas poén nélkülihez.)

Ha meg egyszer ilyet csinalsz, megetetlek Pedigree Pal budapesti lakossal.(Ennek nem TOM mi volt az értelme, a hulye Hunor irta!)

(Nem is a Hunor, a Tohotom!-Balazs.)

(Nagyszerű. E-mailt kaptam a teljes hun-magyar mondanévtől.)

Nnnnnnn!Most elkezdjük felsorolni a pozití-

vumokat,es azokat a dolgokat,amin lehetne meg elonyere valtoztatni.

Pozitívumok:

-A legjobb ujsag MO-n.(Természetesen a Nok Lapja utan.-Huba.)

-Posztier melleklet.

-Jo leirasok.

"Negativumok": (Bocs,de ilyen is van.)

Ja, meg sincs.

(Ez korrekt. Az ilyen kritikát bírom.)

Vaghalod a levelet,csak tedd be a Csevegőbe. (Ha beteszol kulduink neked egy Steffi-t,es mellette egy olyan hulye kutyat is, es egy Borsodit,mert most meg van ido kimenni egy Borsodiert.(Ugyanis itt van egy kopesre a helyi Hiper-market,Gizi neni boltja.))

Ui:Egyebkent ay egyes levelet igz irtam,mert megszoktam mar a magzar bil-lentzuyetet.

Na hello, csa.

Denes,Laci,Balazs,Gergo,And(riska)

Gratulálok a közös erőfeszítéshez, amely ezt az - ügymond - levelet előállította. Egy másolatot megküldtem Bálint gazdának (asszem így hívják a közoktatói miniszterünket), hogy lássa, milyen jól halad az új nemzeti tanterv megvalósítása. Persze tőlem telhetően kimerítő választ is adok rá: - Igen. Persze. Aha.

(Nna, ma is megdölgöztünk a pénzünkért. Lehet küldeni a Steffit, a Borsodit, meg mindent e-mailben. Majd binárisan felhörpintem.)

Most pedig következze az a levél, amelytől kiújult régóta szunnyadó párnám:

Hello (Bello) CoVBoy!

Nézd mit kaptam a kis postaládámba :

Szeretettel minden lehetséges

Ezt a levelet azért küldtük, hogy szerencsét

hozzon. Az eredeti NEW ENGLAND-ban van

Kilencszer jarta korbe a vilagot. A szerencse

Hozzad érkezett el.

A levelet megérkezése után szerencse fog erni.

Gondoskodj róla, hogy tovább add a levelet,

ne szakítsd meg a lantot. A szerencse postan

jon el Hozzad. (Ajjaj! Már megint az

APEH próbálkozik...)

Ne küldj pénzt! (Tévedtem. Ez mégsem

az APEH.)

Olyan embernek küldd el a levelet, akinek

szuksege van szerencsere. Ne küldj pénzt,

mert a szerencsének nincs ára ! Ne tartsd

meg a levelet, 96 oran belül küldd to-

vábbi!

Egy tiszt 46000 dollart nyert, mert to-

vabbította. Joe El 40000 dollart vesztett

el, mert megszakította a lantot, ugyan-

akkor Philadelphiában Bonni Seel e

level megörzése után 51 nappal el-

vesztette a feleséget, mert elfelej-

tette továbbküldeni, felesége ha-

lala után továbbította es 77500

dollart nyert. (Megvan kik

ezek! Valamelyik biztosító

köszölgött!)

Kerlek, küldj masolatokat, es fi-

gyeld meg, mi tortenik 4 nap

mulva ! (Visszajön 16?)

A lant Venezuelabol

indult el, egy Senau

Anthoni Degron

nevu del-ameri-

kai missziona-

riustol. (A jó

nénikéjét!

Inkább az

indianokat

térítget-

nó!) Azota

többször korbeltarta a vilagot.

20 masolatot kell kesztened es elkudened ismerosoknak, barátoknak, azoknak akiknek szerencset kívánsz 4 nap mulva meglepetesben lesz reszed. Ez igaz ! (Ja, megszűnnek ismerőseidnek és barátaidnak lenni.)

Akkor is jegyezd meg, ha nem vagy babonas!

Constantius Pius-hoz 1953-ban jutott el a lant, megkerte a titkárát, hogy készítsen el a 20 masolatot es küldje el azokat. Nehany nap mulva lotton 20 millio dollart nyert (A titkár vagy Constantinus Plus?) Csorha Coeti megkapta a levelet, de mivel nem hitt benne, eldobta, 9 nap mulva meghalt. (A temetkezési vállalkozó viszont továbbküldte és egy új megrendeléshez jutott.)

1963-ban egy fiatalasszony kapta meg a levelet, a szerencse levelet, mivel nagyon halvány volt, at akarta gepelni. Ido-közben mas problemai akadtak, ezert elfelejtette. Kocsija

összetört, nagyon dragan javi-

tottak meg, ekkor eszebe ju-

tott a levelet, legepelte, tova-

bitotta es nyert egy uj autot.

Emlékezz ! Bizz ! Abban Aki

Jot Akar Neked !

Ne küldj pénzt ! Használni

fog ! (Ti viszont csak nyu-

gódtnak küldjétek nekem

pénzt. Az is használni

fog.)

Feladonak ezt ird: WIEDEBET

183 R

Nem gondoltam, hogy ez a hü-

lyeség az Interneten is elindul.

(azért a biztonság kedvéért tovább-

küldtem) Ha már ügyis írtam neked (hirtel-

en nem jutott eszembe más balek, akinek el-

küldtem volna a levelet) (Köszl...), szeret-

ném megkérdezni (hátba te még emlékszel rá)

hogyan kell továbbjutni a Gobins 2-ben,

azon a hasforgató pályán, ahol Prince Buffo-

ont kell kiszabadítani a buborékból. Az 576Kb

idevonatközi számát kölcsönadtam valakinek,

csak az a baj, hogy ennek a valakinek a sze-

mélyazonossága számomra rejtve van, és

érdekes módon senkinél sincs, akit

megkérdeztem. Egyébként még

egy jópár számnak lába kélt.

Szóval, ha tudod, hogy sze-



rezhető meg a Safety Pin, akkor írd meg.
Viszlát.

Brahut Viktor

AAAAAAAAAHHHRRROOOOCCCGGHHNN!
 (Na mit szóltok, milyen pontosan végigkibáltam egy sort?) Ezt a levelet én már egyszer megkaptam egy jó pár évvel ezelőtt, amikor egy másik újságnál CoVbayongtam. (Nézd má' a bolond Wordöt, aláhúzta az előbbi szót – pedig én eddig azt hittem, hogy a Microsoft-termékeknek van humorérzéjük.) Már akkor is a gutaütés kerülgetett tőle, de a biztonság kedvéért tesoksorozósítottam vagy 15.000 példányban. Ennek megfelelően már rég multimilliárdosnak kellene lennem, de

**ez szerintem feltűnt volna
nekem. (Hacsak nem**

tekintjük szerencsésnek azt, hogy azóta ellopták a kocsimat, és most már nem javítják drágán.)

Mondjuk nem vagyok megrettenve a levéltől, mert mlóta élek, fenáll az a lehetőség, hogy meghalok, **mindenesetre** ha már annyi

hulla szegélyezi a levél útját, nem ártana felhívni az Interpol figyelmét arra, hogy ugyan kasztlizzák már be sorozatgyilkosságáért azt a venezuelai misszionáriust. Természetesen a levelet most is sokszorosított tettem példányszámban, bár nem vagyok babonás. (Ézt le is kopogom.)

Apropó. Kedves Vilmos, aki ezt a levelet elküldted nekem: négy nappal az e-mailed után téged HIHETETLEN SZERENCSE ért! Küldtem neked egy csék-et, amelyen postal utánvéttel megrendelheted a Goblines 2-vel foglalkozó számunkat! (Sőt, több csék-et is küldtem, hogy a tñh-

bi hiányzó
számot is megren-
delhesd! Mi ez, ha
nem szerencse?) NE,
NE DOBD EL!

Kukkenstein Egon, matematikából szakosodott lakos eldobta, és egy pár nap múlva elkapta a BKV-ellenőrt. Újabb csekk állt a házhöz. Sajtpusztai Pál, Hevony-
szántófáról vi- szont pénzt küldött nekünk, és pár nap múlva ha-
talmas szar-
rencse érte: megkapta a megrendelt újságot. IGEN, KÜLDJ PÉNZT! AZ NAGYON HASZNÁL!

Udv Tehenészlegény! Na. Már öt éve tervezem, hogy írjak az újságnak, és persze most nem jut semmi se az eszembe. **(Várj még öt évet.)** Logikus, mint Máté fiam fülcimpája. Na jól van, jöhet egy enyhe kritika az újságról. (ne húzd be füled farked, mert pozitív lesz)

pes játéka? Mert erre igazán kíváncsi vagyok.
Na, ennyi tellett tőlem öt év alatt. Nem baj,
van vaj.

Hogy mi a szerkesztőség kedvence játéka? Na, ez fogas kérdés. Ízlések és pofonok, ugyebár... De azért menjünk szípen sorban, kezdjék mondjuk a Vári Zolival. Ő már eleve egy nehéz szakma, mert nekem néha úgy tűnik, hogy mindig az a játék a kedvence, amivel éppen játszik. Mivel a játék egyszerűen történik PC-n és három különböző konzolon, naplóban két-három játék-

kal, kicsit nehéz nála megállapítani. Véleményem szerint a kedvenc játéka PC-n jelenleg az Interstate '76. A Martin egyszerűbb kérdés, mert most már abszolút nem játszok PC-n (legfeljebb valami régebbi konzol emulátorával), PlayStationön pedig a Final Fantasy VII-en és a Gran Turismo kivül még semmi nem töltött fél órájánál hosszabb időt a gépben. T.J. a fantasy és a stratégiai játékokat bírja, mindennek felett a Diablo-t, a Civ II-t és a Panzer General 2-t. (Egy időben bírta a Dungeon Keeper is, de aztán egy hétfői hajnalon leült ellenem játszani, és azóta kevésbé rajong érte...) SzJVC kedvence attól függ, hogy épp van-e 3D-kártya a gépében (a-verzió: JSF, b-verzió: Apache). Részemről még mindig a Civ II a király, a Panzer 2-n kívűl csak az van fenn a gépemem (illetve most meghagytam a Shanghai Dynasty is, mert 10-20 perces játékról ideális).

Hella CoVboy és az egész 576!!!
Úgy látszik, hogy az emilen küldött levelet nem csíptek, vagy csak CoVboy kollégának nem tetszett az írományom... Na, nem baj, úgyis addig fogok írni, amíg be nem teszel, Tehe-nészs!!! **(Rendben, vegyük elejét a to-vábbi leveleknek...)** Fenygetés után pe-dig jöjjön állandó rovatom, az 576Kritika. Lássuk az e havi áldozatot, a februári Nagy-öt. Hááááááááááá, tulajdonképpen minden nagyon szép és jó, nem is tudok csak egyetlen dolgot leballázní, az is piti lesz. Konkrétan: a Lucky Luke és a Battlespire cikk kapcsán kér-dezném Vári Zolitól, hogy most már csak a CD-alapú játék, a 200 Mhz felett ketyegő Pen-tium MMX, és a 3D-gyorsítókártya az isten?! **(Szerintem a Battlespire-t a T.J. írta. Bár ha jól belegondolok, ez nem biz-tos – az viszont igen, hogy ő állt sorba pénzért...)** Igazán nem akarok nagyon maradi s***fejnek tűnni, de ez olyan sznob szöveg volt... Nem tudom, ismerik-e a Net-Wars c. játékot. Ezt, mint a nevéből is kiderül a NetStormhoz teljesen hasonlóan hálózati nyomulással szánták. Totálisan egyszerű, vek-toros, űrhajós-lövöldözős játékoska ez. Az űrhajók olyanok, mintha ZX81-ről származná-nak, az ellenfelek szintén, a robbanások nem többek pusztá villandsnál, és néhány mega az egész. Mégis oltári jókat lehet vele játszani multiplayben, az esetlen grafika ellenére. Mi-itt a Bánkin szoktunk vele néha játszani, per-sze csak a rendszergazda távolléte alatt, mert nem nézi jó szemmel az efféle alantas dolgo-ka-t, mint a játék... Nincs se 3Dfx támogatás, se DirectX, se semmi, csak a JÁTÉK ÖRÖ-ME. Úgy látom, az kissé kiment V.Z. fejéből...

Tényleg nem vagyok egy olyan ember akit nem érdekel a fejlődés meg az új cuccok, de mostanában nagyon a még-gyorsabb-Pentium-mil-háromdeéfiksz-278-os céde-udma v ncsi felé ment el a világ. Azt hiszik a fejlesztők, hogy ha ehhez hasonlókkal kábitanak el minket, az már garancia a sikerre. Pedig nem mindig, lásd éppen az 576-os, nevezetesen az Overboard, a Nightmare Creaturst.

Ugye, Vári Zoli?! Remélem, hogy ezentűl nem csak ebből fog állni az 576, mert akkor vehetjük az egy k konkurens számítéchet lapot 's ennyi erővel, ahol az a legfőbb téma, hogy hányszorosára pörgette fel az órajelet a néhány százézes konfigurációban a tisztelt szerző úr... Őszintén óva intelek titeket az efféle vakvágyányoktól. Inkább maradjon meg az 576 a JÁTEKOK magazinjának, ahol csupa olyan game fordul elő, ami LEKÖTI, ELSZÓRAKOZTATJA, vagy éppen TOTÁLISAN MAGÁBA BOLONDÍTJA a jüzent...

A feketelevesen túljutva csak dicsérni tudlak Titeket: a cimlap az eddigi legjobb, jó ötlet volt a 3D-kártyáról szóló cikk,a Takeru üfőről szívfölt a tengerben.A Sabre Ace-től egyszerűen valami melegséget éreztem a szivem táján...Épp olvagattam az ehavi Top Gun-t,amikor megjött a postman,és megírtam őt!!! Végre egy játék a repülés egyik hőskoráról,ami nekem épp a kedvencem...Ezzel nagyot nőttek az szememben,pedig már eddig is óriások voltak!! Szóval szinte minden OK csak így tovább.

Egyébként mégis maradt egy lecsellózás: Kedves Colbyoi MIÉRT NEM CSINÁLTÁTK MÄR MEG AZT A %*!@#\$*<*** STÄB-FÖTÖT?!!!!? MÄr 10 hónapja hüzd-halasztod a témát. Ügysem menekülsz, ha hamarosan nem teszed be a fotót, akkor az Origin2000 szerverünkhez bilincselem magam, és csak folyékony ételeket (értsd: sör) fogadok el a kiszabadulásomig. Csókolatok mindenkit és lemelebbe hódolatom!

Kovács Gábor
rookie@sparta.banki.hu

Nocsak. Úgy látom, hogy pakkot kapott a Vári Zoli! Sebaj, kitorjesztem fölé védelmező szárnyaimat. A Battlespire-ről mondjuk nem igazán tehet, de a Lucky Luke-ban azért mégiscsak igaza volt: négy évnél is öregebb SNES-játékok átiratai, 320*200-ban 256 színnel tényleg nem mondhatók igazán korszerűnek manapság. Mivel nekünk is pont ugyanannyiba kerül a gépünk fejlesztése, mint bárki másnak, nyilván mi sem rajongunk érte, ha egy game csak valami rettenetes erőművön hajlandó futni – na de hát könyörgöm, azt azért mégsem kiáranthatjuk, hogy '94-es technikai hátterre fejlesszék a játékokat! Ez az egyik. A másik meg az, hogy ha jól tudom, nem a Vári Zoli csinálja a játékokat (vagy legalábbis még nem figyeltem meg ilyet nála). A harmadik fele meg az, hogy az ellenpéldaként felhozott Overboard! és a Nightmare Creatures nem talált – ez a kettő éppen hogy 3D-kártyával és valami gyors gépen hozza magát igazán. Na mindegy ne vitatkozzunk ezen. A stafétát pedig azért nem készítél el ideig, mert mindenki sikoltva menekül előlem, ha valami képrögzőt berendezést sejt nálam. Nem akarnak híresek lenni... Sebaj, majd megoldom valahogy. Addig is pusszant mindenkit:

ColVboy



Számítástechnika és Multimédia

Zsigmond Budapest 1145 Titél u. 2/b.

Radotelefon 06-20-344-391

Hltp: www.oditech.hu/transam/

Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)

Email: trans/am@usa.net

Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Akció!!! Csak a hirdetés felmutatójának!

1+50 W aktív hangfal + kábel

1+100 W aktív hangfal

56600 Fax Modem External

13600 Fax Modem Internal

14" LİCOM SVGA Monitor

15" LİCOM SVGA Monitor

15" TATUNG dıg. Multimédlás!!!

Sony 24x-es IDE CD drive

1+1 60 Quantum hardlester

Pentium HX alaplap/256 kb

Pentium TX/PRO - ACER/512

Pentium TX/PRO 1 Mb cache

Pentium 166 Intel MMX CPU

Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép: Pentium II, 130Mhz

16Mb Ram, 2.1Gb HDD, 1.44Mb 3.5 floppy 2Mb

monitor, 131g monitor

23.900,-

11.900,-

13.920,-

8.960,-

28.800,-

38.600,-

39.920,-

14.600,-

13.100,-

1.920,-

12.800,-

15.600,-

19.600,-

80.700,-

ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek teljeskörű összeállításban, 386-tól Pentium II-ig, 24 órás teszteléssel,

1+2 év garanciával, rakomány! Teljeskörű szervízelőgalattással várjuk minden kedves vásárlóinkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Azink ÁFA nélkülök. 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonalkoznak

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árajegyzékünk!!!

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft

IX. Boráros tér 7.

(Duna Ház)

Tel.: 215-2574

JÁTEKBOX

Duna Plaza

Váci út 178.

Tel.: 465-1017



Libri

DUNA PLAZA
könyvesbolt

Duna Plaza

Váci út 178.

Tel.: 465-1017



Libri

EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.

Tel./fax: 347-1534

Önkéntesem számára

Vásárolhat, vagy az 178 Könyv-ban kap-
ható programokat adhat régi könyve-
ket, papíregységeket, 1920 előtti képes
levelezőlapokat

Cím: 1389 Budapest

Postafiók 132

Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

BALATI Computer

1145 Budapest, Bököly út 88.

Alaplapok, videokártyák, CD-ROM-ok, CD lemezek,

hangkártyák, GSM termékek, egyéb alkatrészek,

Internet csatl. 2000 Ft + ÁFA-tól

Has 166MMX, TX, T-44, 2.1GB UDMA, 32MB SDRAM, 14", 16",

105p, 50L, Vırga DX 3MB VGA

119.900,- + ÁFA

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk!

Javítás, tanácsadás.

Viszonteladók is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507

Faxbank: 233-3666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

DIA

DIAFILMBYÁRTÓ KFT.

1145 Budapest, Titél u. 2/b.

Mesefilmek

Vissza a múltba!

Több mint 200

különbözı diafilm

közül választhat!

Kérje ingyenes

katalógusunkat!

A P R Ó H I R D E T É S E K

Diafilmek nagy választékban kaphatók.
Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

AMIGA KÍNÁL

Commodore64 - Amiga Gyors szervíz és kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitork, tápegységek olcsó garanciális javítása, értékesítése. C64 turbókártyák, Amigas bővítések. Tel.: 418-8845, 06/30/510-510

Commodore Amiga1200 eladó színes Philips monitorral, joystickkal és programokkal. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 06/35/310005

C64 és Amiga500 számítógépek rengeteg kiegészítővel és lemezzel igényeseeknek eladók. Érdeklődni: Tel.: 75/311-213 (Paks)

C64 KERES

Keresek C64-et tartozékokkal (floppy, magnó,

nyomtató). Erd.: Bóka Bea, Monor Tel.: 06/29/413-816 (15h-ig)

C64 KÍNÁL

C64 Terminator2 Set (floppy meghajtó, T2, joy, 30 db eredeti játék, 9 db üres lemez) diszdobozban, kitűnő állapotban eladó. Irányár: 12.000Ft. (csak egyben) Tel.: 220-09-01 Varga Tamás du. 16-tól

PC KERES

Megvételre keresem az Absolute Pinball, Fireball és Steelshot c. játékokat. Egyéb flipperprogramok is érdekelne. Tel.: délelőtt 208-0795

Megvételre keresem a Premier Manager 97-et. Tel.: 169-84-32 (18 után) Boldizsár Péter

PC KÍNÁL

Eladó egy komplett Compaq 1 486DX33, 1.3GB

HD, 8MB RAM, 144 FDD, TSENG Labs Video Card, SVGA monitor, bill. + egér 80.000Ft-ért. Erd.: 06-34-360-792 délutáni órákban

A következő original játékok igen olcsón eladók: MDK, Tomb Raider, Need for Speed2, Full Throttle, Earthworm Jim 1-2, Alien Odyssey. Erd.: 87/471-923

EGYÉB KERES

Playstation-t vennék, valamint Csaba, Berény és bekési PSX-esekkel keresem a kapcsolatot. Baji János 5630 Bekes, Kispince u. 33. Tel.: 06-66-415-282

EGYÉB KÍNÁL

SEGA MD Magnum Set2: 2 joy, 4 játék (Sonic1, Super Monaco GP, Alien Storm, Super Thunder Blade). Diszcsomagolásban eladó. Irányár: 15.000Ft. Tel.: 220-09-01 Varga Tamás (du.16-tól)

Eladó SEGA MD, 2 db Turbo joy, 1 db Mega con-

verter, 2 db játék. Darabonként is megvásárolható. Tel.: 56-428-065

Eladó 1 GameBoy 3 játékkal. Erd.: 0626343541

Eladó 4 hónapos PSX, joy, demo, m.kártya 30000Ft. Dark Forces, Overblood, Broken Sword, Space Hulk, Hexen 5-6000 Ft/db. Csere is érdekel. Tel.: 92/327-212 (18 h után)

SMDII-re eladó: NBA Live 97, I.S Soccer Deluxe, NHL 96, Sampras Tennis 96, Super Street Fighter2, Sonic1, Sonic Spinball (USA), Star Trek (USA), 1 Arcade joystick. 2900-8900 Ft/db. Balogh István Tel.: 92/331-303, 465-4264

Eladó Sony PSX-re Tomb Raider2 - 7500 Ft-ért, NBA JAM Extreme 2500 Ft-ért (csere is). Erd.: Kis Dániel 06-62-293-723 (15 óra után)

Hardcore CD-ímet olcsón eladom (Thunderdome, Cyberdome...). Cím: Kis Dániel 6821 Székkutas, Vásárhelyi u. 58. Tel.: 06-62-293-723 (20 db CD) 15 után

Eladók az 576 KByte 1993/6 - 1995/8. számai, lehetőleg egyben. Novák Tamás Tel.: 82/494-454

A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágtott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (árával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (árával) minden további szó 40,- Ft

<input type="checkbox"/> PC	<input type="checkbox"/> C64	<input type="checkbox"/> CSERE	<input type="checkbox"/> VASTAG BETŰ	(+50% FELÁR)
<input type="checkbox"/> AMIGA	<input type="checkbox"/> EGYÉB	<input type="checkbox"/> KÉRES	<input type="checkbox"/> INVERZ	(+50% FELÁR)
		<input type="checkbox"/> KÍNÁL	<input type="checkbox"/> KERET	(+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre 1600,-
fél évre 3000,-
egy évre 5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre 850,-
fél évre 1650,-
egy évre 3200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

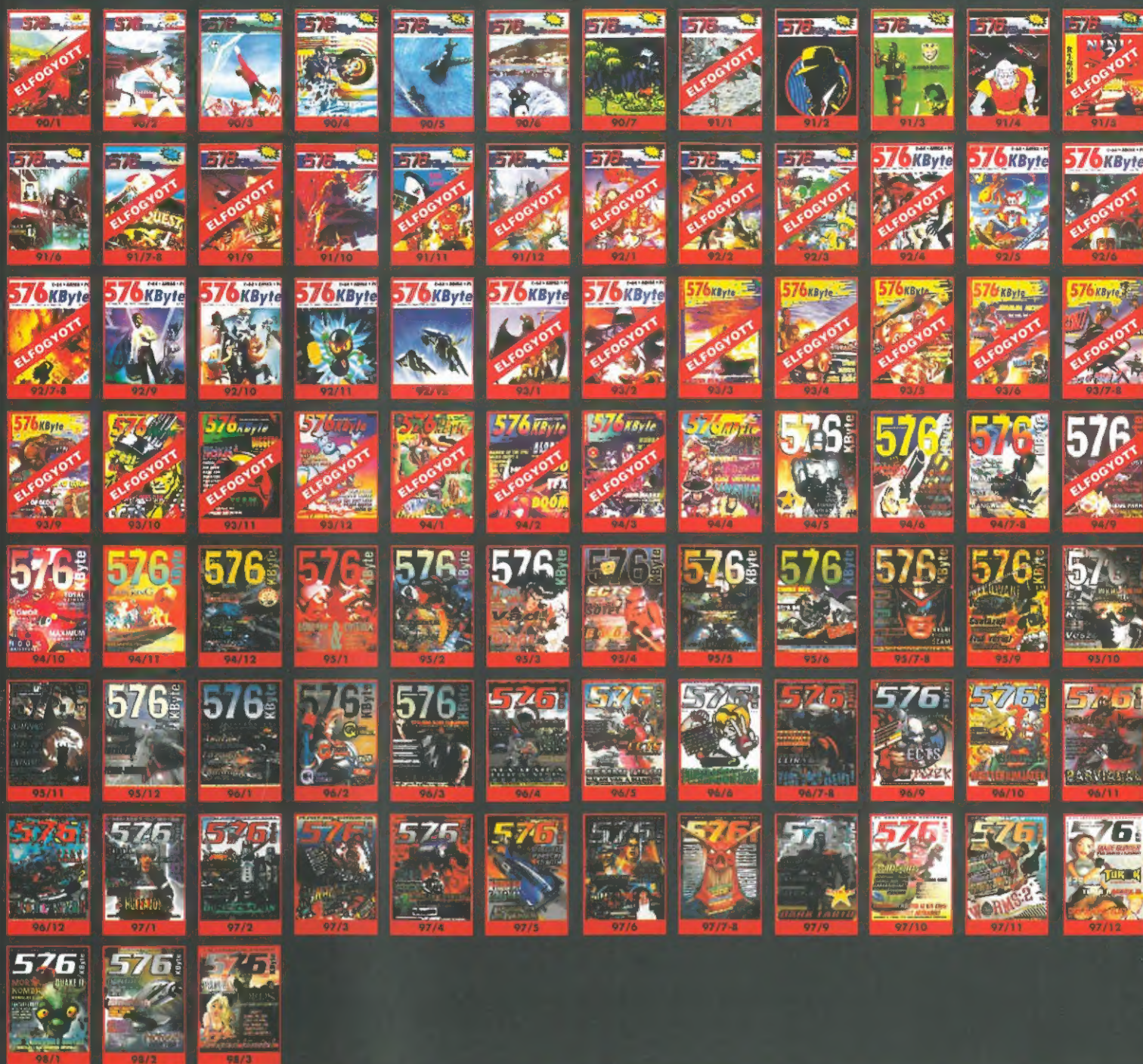


COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám 999 Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2499 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Ha rözsaszin postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám), 1997-es évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4999 forintért + 400 forint postaköltség rendelhet!

A megjegyzés rovatba írd be:

"REGI SZÁMOK!"

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-	98/1.	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-	98/2.	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-	98/3.	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-		
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-		
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-		
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8.	576,-		
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12.	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénygel érvényesek!

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

	Fogy. Ár	Akciós ár
COMMODORE JOY - ATTACK	2999.-	
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999.-	
PC JOY - ACTION PAD	4999.-	
PC JOY - COMPETITION PRO	3999.-	
PC JOY - EXPLORER PAD	5999.-	
PC JOY - FK3000	8999.-	
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-	
PC JOY - LOGITECH THUNDER PAD	5999.-	
PC JOY - LOGITECH WINGMAN LIGHT	8999.-	
PC JOY - LOGITECH WINGMAN XTREME	16999.-	
+ X WING VS THE FIGHTER		
PC JOY - MAGNUM 6	9999.-	
PC JOY - MASTER PAD	5999.-	
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999.-	
PC JOY - POWER PAD	3999.-	
PC JOY - POWER PAD PRO	7999.-	
PC JOY - SABRE	5999.-	
PC JOY - SABRE PRO	8999.-	
PC JOY - SPRINT PAD	4999.-	
PC JOY - SWIFT PAD	4999.-	
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-	
PC JOY - TORNADO	3999.-	
PC JOY - TRIDENT PAD	9999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÁRGA	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÖRKE	3999.-	
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-	
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-	
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	8999.-	
TOP GEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-	

AMIGA

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós ár
BANSHEE A1200	4999.-	999.-
BOB S BAD DAY	1999.-	
BRIAN THE LION A1200	3999.-	999.-
DENNIS A1200	2999.-	999.-
DISPOSIBLE HERO	2999.-	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999.-	
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2999.-	999.-
RAISE OF ROBOTS A500+	4999.-	999.-
SECOND SAMURAI A1200	3999.-	999.-
SHADOW FIGHTER AGA	2999.-	999.-

ANGOL ÚJSÁGOK

EDGE (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	999.-
EGM (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	999.-
EGM2 (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	999.-
N64 MAGAZINE	999.-
PC FORMAT+CD	1999.-
PC GAMER+CD	1999.-
PSX OFFICIAL+CD	1999.-
SEGA SATURN OFFICIAL	999.-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ
A NYOLC ALAPFIGURA,
DARABONKÉNT
MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

POPEYE COLLECTION	999.-
-POPEYE 1,2,3	
POSTMAN PAT COLL.	999.-
-POSTMAN PAT 1,2,3	
A KASTÉLY	999.-
ACTION FIGHTER	699.-
ALIEN 3	999.-
BAAL	999.-
BBURAGO RALLY	699.-
BOOM	999.-
CAPTAIN PIZZ	999.-
CREATURES	999.-
CREATURES 2	999.-
DALEK ATTACK	599.-
DIE HARD	999.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-
DYNASTY WARS	599.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-
F16 COMBAT PILOT	999.-
FACE OFF HOCKEY	999.-
FERRARI F1 CHALL.	999.-
FINAL FIGHT	999.-
FOOTBALL MANAGER 3	999.-
GRAND PRIX CIRCUIT	999.-
HUDSON HAWK	799.-
JAMES POND 2	999.-
JAWS	999.-
LAST NINJA 3	999.-
LETHAL WEAPON	999.-
LONG LIFE	999.-
LOTUS ESPRIT	999.-
MC DONALD LAND	999.-
NEW ZEALAND STORY	999.-
NEWCOMER	999.-
NO LIMIT	999.-
NORTH & SOUTH	999.-
PINK PANTHER	999.-
POLE POSITION F1	999.-
PREDATOR	999.-
RAINBOW ISLAND	999.-
RAMBO 3	999.-
RETURN OF THE JEDI	999.-
ROADRUNNER	999.-
ROBOCOP	999.-
ROBOCOP 2	999.-
RUNNING MAN	999.-
SHADOW DANCER	999.-
SHADOW WARRIOR	999.-
SHINOB	999.-
STAR WARS	999.-
STREET FIGHTER 2	999.-
STREET ROD	999.-
SUPER MARIO	999.-
SWORD OF HONOUR	999.-
TEENAGE MUTANT TURT.	999.-
TERMINATOR 2	999.-
TEST DRIVE 2	999.-
TETRIS ÉS KIKUGI	999.-
TOM & JERRY 2	999.-

C64

LEMEZEK

TOTAL RECALL	999.-	499.-
TURBO OUTRUN	999.-	499.-
TURRICAN II	999.-	499.-
TUSKER	999.-	499.-
VENDETTA	999.-	499.-

CARTRIDGE-OK

	Fogy. Ár	Akciós ár
BATTLE COMMAND	999.-	499.-
ROBOCOP 3	999.-	499.-
TOKI	999.-	499.-

KAZETTÁK

	Fogy. Ár	Akciós ár
ACROJET	699.-	299.-
ALIEN 3	999.-	299.-
BADLANDS	699.-	299.-
BLUE BARON	699.-	299.-
CALIFORNIA GAMES	699.-	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-	
CONTINENTAL CIRCUS	699.-	299.-
CRACKDOWN	699.-	299.-
DELTA	299.-	
FORGOTTEN WORLDS	699.-	299.-
GEMINI WINGS	699.-	299.-
GO FOR GOLD	299.-	
HUNTERS MOON	699.-	299.-
LAST V8	699.-	299.-
LED STORM	699.-	299.-
MC DONALD LAND	999.-	299.-
MICROPROSE SOCCER	699.-	299.-
MOONWALKER	699.-	299.-
MULTIMAXX vol. IV	299.-	
NEIGHBOURS	299.-	
NIGHTSHIFT	299.-	
PIRATES	999.-	299.-
Q10 TANK BUSTER	699.-	299.-
QUEDEX	299.-	
RICK DANGEROUS 2	299.-	
ROBOCOP	299.-	
RODLAND	699.-	299.-
SEKOWORM	699.-	299.-
SKATIN USA	699.-	299.-
SOLO FLIGHT	699.-	299.-
ST DRAGON	699.-	299.-
STRIDER II	699.-	299.-
SUMMER CAMP	299.-	
SUPER SCRAMBLE	699.-	299.-
SWN	699.-	299.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	299.-
TIGER ROAD	699.-	299.-
TITANIC BLINKY	699.-	299.-

CD 32

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós ár
CHUCK ROCK	3999.-	999.-
HUMANS	2999.-	999.-
INTER KARATE +	1999.-	999.-
SUPER METHANE BROTHERS	2999.-	999.-
SUPERPROG	2999.-	999.-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Egy újság, amiben mindent
megtalálsz a konzolokról!

Áprilisi számunk április 23-án
jelenik meg. A tervezett tartalomról:

Star Wars: Masters of Teras Kasi (PSX),
Need for Speed III (PSX),
Fighter's Destiny (N64),
Armored Core (PSX),
Gran Turismo (PSX),
Tetrisphere (N64),
BomberMan World (PSX),
NHL Breakaway (N64),
Last Report (PSX),
Diablo (PSX)

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós árakat csak ezzel a
szelvényvel együtt érvényesíthet.
Egy szelvényt több játék
vásárlására is jogszerű!

576

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



**A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.**

**TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576**



**576 KByte
a Pólusban is!**

**Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)**

